GEOFF JOHNS
LES (PRESQUE) PLEINS POUVOIRS CHEZ DC

PRINCE
ÉTAIT-IL SECRÈTEMENT UN FAN DE COMICS ?

ICEBERG
FAIT SON COMICS OUT !

DARWYN COOKE
RIP

COMICBOX

#LE MAGAZINE DES CULTURES COMICS

SECRET WARS
LE GRAND DÉBRIEF

INTERVIEWS
FRANK CHO
PAUL DINI
TA-NEHISI COATES
PAUL AZACETA

SUICIDE SQUAD, LE HIT DE DC ?

GOD SAVE HARLEY THE QUINN

PREVIEW
INFINITY ENTITY

WWW.COMICBOX.COM
L 11565 - 101 - F: 6,90 € - RD
Dom : 7,8 € - BEL/LUX : 7,50 € - CH : 12 FS – CAN : 11,99 $ CAN
CAL/S : 1000 xpf – POL/S : 1100 xpf – MAR : 80 Dh

MARCELO D'SALETE

CUMBE

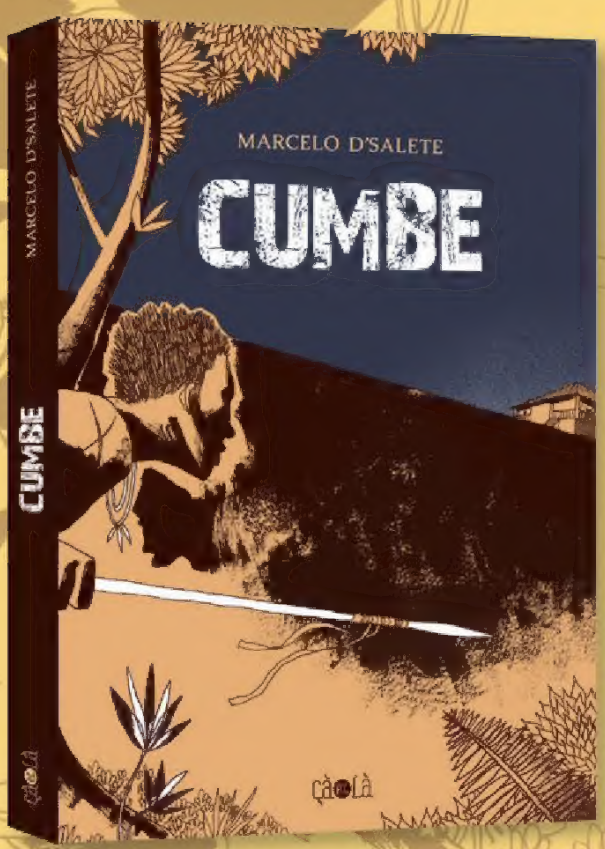
Quatre récits autour de la révolte des esclaves au Brésil au XVII[e] siècle. Une bande dessinée magnifique.
L'EXPRESS

Un album d'une puissance inouïe.
LES INROCKUPTIBLES

Intelligent et instructif.
DBD

Un superbe noir et blanc qui plonge le lecteur dans un univers entre chien et loup.
LIRE

Il y a chez Marcelo d'Salete une immense humanité. *Cumbe* cultive la fleur de l'espoir.
LE SOIR



Relié 168 pages
20 euros
Plus d'infos sur
www.caetla.fr
EN LIBRAIRE

çà et là

ÉDITO

OUTRAGE !

Le voilà ! Il est de retour ! Ou, pour paraphraser ce cher Chris Claremont (citant lui-même Alphonse Karr tout en l'écorchant au passage) "plus ça change, plus c'est la même chose". Celui qui revient, ce n'est pas un héros du Golden Age. Ce n'est pas un perso disparu lors du dernier crossover en date. Non, ce revenant, on s'en serait bien passé, c'est ce sentiment puritain qui vise à réagir dans une indignation aussi immédiate que démesurée. Dans les années 1950, Fredric Wertham et ses pareils ont jeté l'opprobre sur les comics en décrivant des scènes délirantes, souvent inexistantes, expliquant que les enfants deviendraient des gangsters s'ils lisaient des comics. Longtemps, la commission de surveillance de la loi de 1949 nous aura abreuvés d'avis aussi catégoriques qu'ineptes, expliquant ce que ces mêmes enfants deviendraient, qu'ils s'abîmeraient sans doute la vue avec les couleurs trop vives et que la Chose, dans les Fantastiques, traumatiserait les bambins. À coups d'arguments d'autorité, on terrifiait surtout les parents, peu au fait de ce que contenaient ces pages. Et il n'en fallait pas plus que pour les revues finissent au feu. Eh bien ce ressort réac est de retour ! Et plus c'est gros, plus ça mousse. La recette n'a pas changé. Elle s'est juste adaptée aux réseaux sociaux. Lancez un truc en vous indignant, brodez et attendez juste que qu'une bande de "bons cons", le cœur sur la main et pensant bien faire, ramasse votre délire pour mieux en faire un objet de croisade. Vous aimez chasser le dahu ? Vous voudriez brûler des sorcières ? Il y a mieux : tombez sur un auteur de comics pour une scène qu'il n'a pas écrite (ou pas de la manière qu'on lui prête), si possible dans une série que vous ne lisez pas. La dernière en date aux USA : un personnage connu de Marvel serait un NAZI ! Allumez les torches ! Assemblez le bûcher ! Et si possible, pleurez en invoquant les noms des créateurs originaux du personnage, depuis longtemps disparus... et qui ne peuvent donc venir vous dire eux-mêmes que, de leur vivant justement, des gens les enquiquinaient et les menaçaient de la même manière. En vérité tout le monde a le droit d'aimer ou de ne pas aimer le contenu d'une BD... dès lors qu'on l'a lue (c'est la moindre des choses) et qu'on ne se contente pas de démarrer au quart de tour derrière une source qui ne donne aucun contexte (cela aurait moins fait de hits). Vous n'aimez pas une série ? Arrêter de la lire, c'est légitime. Vous n'aimez pas, vous ne lisiez même pas la série mais vous avez décidé qu'il est important qu'on l'interdise ou qu'on boycotte tel ou tel auteur ? Vous n'êtes pas les premiers. « *Couvrez ce sein que je ne saurais voir* » disait Tartuffe... Aujourd'hui il le tweete, l'aboie... Mais la caravane, une fois encore, passera.

Fight Censorship : une illustration de Frank Miller au bénéfice du CBLDF pour la liberté d'expression.

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

9 791093 038261

MASTHEAD

PUBLISHER
COMIC BOX est édité par SAS 2B2M - 5 passage du Chantier - 75012 Paris
Directeur de la publication : Benoît Maurer
Chargée de fabrication : Caroline Zhang (fabrication@2b2m.fr)

ÉDITORIAL
Rédacteurs en chefs : Xavier Fournier - *xfournier@comicbox.com*
Rédacteur en chef adjoint : Lise Benkemoun - *lisebenkemoun@comicbox.com*

Rédacteurs : Pierre Bisson, Zemo, Bernard Dato, Antoine Maurel.
Secrétariat de rédaction : Emmanuelle Pavan
Spirit of the PAO : Izod, Pyro
Couverture : Jeremy Roberts

Remerciements : Fanny Blanchard, Sophie Cony, Elisa Lemercier, Jean-Michel Ferragatti, François Hercoüet, Olivier Jalabert, Matteo Losso, Thierry Mornet, Adam Philips, Louise Rossignol, Solène Ubino, Sandrine Chatelier, Marion Lanvin, Melanie Couturier.

Impression : Roto Smeets. Imprimé aux Pays-Bas. Printed in Netherlands.
Distribution : MLP.

Service des ventes : Magali Parra - Tel. : 0531473580
(numéro réservé aux diffuseurs et dépositaires de Presse)
Publicité : Stéphane Constantini/ALC Média - *stephane@2B2M.fr*
0950463373

Commission paritaire : 0916 K 78368
ISSN : N° 1288-9351 - Dépôt légal à parution.

CRÉDITS COUVERTURE : ™ & © 2016 DC Comics. CRÉDITS INTÉRIEURS : tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky.
© 2B2M pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

IN

TENDANCES

06
SECRET WARS
Les Guerres Secrètes sont terminées, décodons ensemble les retombées et la stratégie de Marvel après cette saga.

12
VERTIGOGATE
La branche mature de DC Comics perd sa tête mais déclenche ce faisant une réaction de ras-le-bol...

14
MAGNÉTO
Paul Dini est le créateur de Harley Quinn et il publie une vision très personnelle de Batman.

20
DARWYN COOKE
Le scénariste et dessinateur de *DC: The Final Frontier* s'est éteint. Retour sur sa carrière.

22
LEGO STAR WARS
Les Jedi sont redesignés à la sauce LEGO dans l'adaptation du *Réveil de la Force* sur consoles.

24
COSPLAY
Les cosplayeurs ont pris une place de choix dans les festivals comics. Parlons des coulisses de la discipline.

28
PRINCE
Autre icône de la pop-culture à disparaître, le chanteur Prince laisse aussi sa trace dans les comics.

31
LADY KILLER
Quand elle ne fait pas les courses, elle tue son prochain. Ménagère à ne déranger sous aucun prétexte.

32
MATCH 2 BOX
Vos réactions à l'actualité, vos questions, vos suggestions mais aussi nos réponses.

34
CULT CORNER
Des produits dérivés qui collent au sommaire de ce numéro. En bonus, une bonne adresse pour le cosplay.

DÉCRYPTAGES

74
IMAGINARIUM
Becky Cloonan est une artiste qui a su frapper là où ne l'attendait pas, y compris sur le plus viril des héros.

78
SMART GUIDE
Alors que les séries Marvel/Panini redémarrent, quelques jolies réimpressions pointent chez Urban ou la concurrence.

82
WHO IS
Elle hantait les conventions vêtues d'un bikini en métal. Le sosie officiel de Red Sonja a fait bien du chemin.

98
DR PSYCHO
Vous êtes-vous déjà interrogé sur la puissance cachée des archives ? Pourquoi afficher le savoir qu'on amasse ?

© DC COMICS

COMICS UNLIMITED

36
GEOFF JOHNS
C'est plus que jamais l'homme clé de la stratégie DC. Le moment idéal pour s'intéresser à sa méthode.

40
LUG
Ce n'est pas la première expo Lug mais celle-ci se déroulait dans le fief du défunt éditeur. Retrouvailles.

42
MAGNÉTO
Frank Cho nous a laissé entrer chez lui pour nous parler de son travail et de ses tableaux cachés.

48
AIRBOY
Quand les auteurs de comics serons chefs d'escadrilles, James Robinson a déjà réservé sa place!

50
SUICIDE SQUAD
Ils arrivent sur le grand écran cet été mais la plus grande partie de leur carrière comics est inédite en VF.

56
MAGNÉTO
Le scénariste de la nouvelle série *Black Panther*, Ta-Nehisi Coates est de passage en France. Rencontre.

58
LADY MECHANIKA
Joe Benitez a inventé une héroïne qui, mécaniquement, ne pouvait être qu'un succès. Construite pour réussir?

60
ICEBERG
Est-ce que Bendis a changé l'orientation de Bobby Drake ou bien est-ce que la piste était là depuis le début?

66
MAGNÉTO
Paul Azaceta est un prince des ténèbres. Paradoxalement, *Outcast* lui permet de briller de mille feux.

70
BATMAN 2.0.
James Gordon en Batman, est-ce un espace de liberté ou bien une idée qui aurait déjà trop duré?

FUTUR PROCHE

84
QUICKIES
Mark Millar n'est plus notre rédacteur invité mais il continue de faire parler de lui, avec un programme chargé.

88
PREVIEW
Thanos et Adam Warlock, scénarisé par Jim Starlin mais surtout, dessiné par Alan Davis.

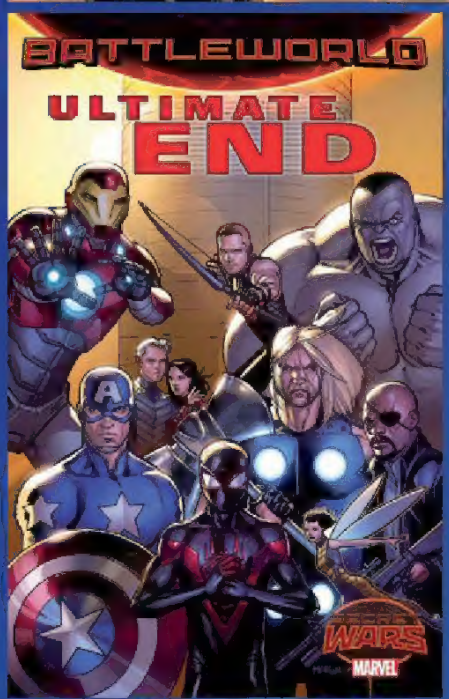
RÉAGISSEZ @COMICBOX

SECRET WARS
LE PUZZLE MARVEL

LE GROS CROSSOVER DE L'ANNÉE (ET PEUT-ÊTRE LE PLUS GROS DEPUIS *CIVIL WAR*) S'EST ACHEVÉ LE MOIS DERNIER DANS LES TITRES PANINI AVEC CE QUI RESSEMBLE À UN PAS EN ARRIÈRE : LA RÉINSTAURATION D'UN UNIVERS MARVEL AVEC SES AVENGERS, SES X-MEN... UN RETOUR À LA NORMALE ? PEUT-ÊTRE. MAIS LES CHOSES SONT LOIN D'ÊTRE SIMPLEMENT "COMME AVANT". PETIT DÉBRIEF D'UNE TERRE (RE)COMPOSÉE...

Fini *Secret Wars* ! L'événement s'est achevé sur une recréation de l'univers Marvel mais aussi un pot de départ de première classe pour les Quatre Fantastiques, tout en les remettant sur un trône majeur, celui de pères fondateurs de la mythologie Marvel, pas seulement au sens historique (c'est à partir de ce titre, lancé en 1961, que Stan Lee et Jack Kirby ont permis aux autres d'exister) mais aussi littéral. Si vous avez manqué le début : les réalités alternatives se sont écrasées les unes après les autres, lors de cataclysmes cosmiques qualifiés d'incursion. Prenant conscience du phénomène, le Docteur Fatalis a voyagé dans le temps à rebours, trompant la vigilance des Beyonders, êtres divins existant en dehors de l'univers connu et dont le seul point faible et de ne pas pouvoir remonter le temps. Fatalis est arrivé à imposer sa volonté à l'Homme-Molécule, une création des Beyonders qui possède une partie de leur pouvoir. Pendant ce temps, une partie des héros survivants, menée par Reed Richards/Mister Fantastic, a disparu dans l'espace-temps. Avec cette puissance, et après la fin du multivers, Fatalis a recréé Battleworld, un monde composite regroupant des bouts de réalités alternatives qu'il a pu ressusciter. Mais si du coup Victor Von Fatalis aurait pu passer pour un sauveur, son naturel est revenu au galop. C'est avec une poigne de fer, qu'il a dirigé cette planète géante. Devenu le dieu de ce nouveau monde, Fatalis s'est aussi permis une revanche personnelle en se créant une vie à l'image de celle de son rival disparu. C'est-à-dire qu'il a épousé une Sue Storm qui n'a jamais entendu parler d'un Reed Richards (d'ailleurs Fatalis, peu pressé d'avoir un rival, prend bien garde ce que dans ses diverses régions il n'existe pas de Reed Richards). Ensemble, ils ont eu pour enfants Franklin et Valeria, la "magie" du pouvoir de l'Homme-Molécule continuant d'agir. La chose étant que la planète est une sorte de radeau cosmique, un "monstre de Frankenstein" fait de bouts de mondes morts, que Fatalis maintient dans l'état tant bien que mal. Ce qui explique que les réalités physiques ne sont pas les mêmes d'un domaine à un autre, que les habitants se souviennent plus ou moins avoir fait partie de réalités antérieures. C'est pour cela, par exemple, que les Thors obéissent aveuglément à Fatalis : ils ne se souviennent pas avoir fait autre chose. Puis le vaisseau perdu de Mister Fantastic refait surface, ses alliés et lui se dispersent à travers les domaines et, tels les vers dans la pomme ils grignotent alors l'influence de Fatalis avant de le révéler pour ce qu'il est, un faux dieu, et que tout s'effondre. Reconnaissons-le, la saga en neuf épisodes de Jonathan Hickman et Esad Ribić a un ventre mou dès lors qu'on a dépassé l'exposé des règles du nouveau monde et l'arrivé de la clique de Richards. En général (ses épisodes des Fantastiques et des Avengers en étaient de bons exemples), Hickman a tendance à sacrifier le personnage au bénéfice de sa trame globale, des liens heuristiques unissant les éléments. Mais sur la fin, sur l'équivalent des deux derniers fascicules américains, *Secret Wars* prend au contraire une dimension très personnelle puisque d'une part il s'agit de retrouver une famille (celle de Richards) et d'un affrontement impliquant non pas une myriade de protagonistes mais bien deux individus que tout oppose, Reed et Fatalis. Ce dernier s'incline finalement devant le fait accompli, riant même, en réalisant (son visage restauré dans le nouvel univers) que Richards est un bien meilleur créateur que lui. De son côté, Richard représente un intellect bien plus solide pour diriger le pouvoir de l'Homme-Molécule. Celui-ci, sous la supervision de Mister Fantastic, est capable de bien plus de choses que créer un monde-patchwork. Dès lors qu'ils ont sauvé Sue, Franklin, Valeria et les jeunes membres de la Fondation du Futur (en les recréant à l'identique de ce qu'ils étaient avant Secret Wars, il ne s'agit pas simplement de la famille de Fatalis a qui on aurait changé la mémoire), tout ce beau monde, existant désormais en dehors de la réalité (comme les Beyonders avant eux) commence alors à recréer à partir de rien les différentes réalités alternatives. Comprenez : les Fantastiques sont à la base du nouveau multivers et continuent de créer des concepts. Une véritable parabole de ce que furent pendant longtemps ces personnages qui, au fil de leurs aventures, "découvraient" des éléments comme les Inhumains, le Surfeur d'Argent, Galactus, les Skrulls, les Kree, le futur Adam Warlock et qui, pour une bonne partie, ont peuplé l'univers Marvel. Même quand ils n'ont pas débuté dans le magazine Fantastic Four, Hulk, Iron Man, Spider-Man et les autres doivent tout à cette première pierre. On savait depuis de nombreux mois que, pour cause de méventes, Marvel s'apprêtait à ranger les Quatre Fantastiques de côté, le temps qu'ils se fassent désirer. Jonathan Hickman, en leur trouvant un "job cosmique", les consacre à nouveau comme véritable famille royale de Marvel. C'est cela la première conséquence directe de *Secret Wars* : les Fantastiques sont partis mais en grande pompe, retrouvant une certaine mystique (et sans doute le premier pas vers un inexorable

AND WHAT GOOD WOULD THAT BE? A FAKE KINGDOM, ON A MANUFACTURED WORLD, SUBJECTED TO THE WHIMS OF A VAIN FRAUD...
YOU MAY HAVE THE POWER, VICTOR, BUT RAISING UP A NEW WAKANDA WOULD REQUIRE A VISION YOU JUST DON'T POSSESS.



La fin de *Secret Wars* ne remonte pas dans le temps pour effacer les conditions du crossover. La Panthère Noire (en haut) et Reed Richards ont remodelé la réalité selon leurs besoins.

Ci-dessus : L'Univers Ultimate est la principale victime de *Secret Wars*. Et encore, dans un crossover qui s'achève sur des gens en train de recréer les différentes réalités, est-ce vraiment un adieu ?

retour, qu'il soit lointain ou pas). D'ailleurs tous les Fantastiques ne sont pas partis et des "bouts" de la série demeurent, la Chose et la Torche, convaincus que leurs proches sont morts dans les événements, s'impliquant au sein de différents groupes (même Fatalis, qui est un peu le cinquième Beatles de l'histoire, refait rapidement parler de lui, mais dans une nouvelle fonction). D'une certaine manière on n'aura jamais autant vu la Chose et la Torche dans l'univers Marvel. Cette "survivance" est paradoxalement le seul point faible de cette solution : on imagine mal Reed avoir la cruauté de laisser croire à son meilleur ami et à son beau-frère que le reste de la famille est mort. Mais d'un autre côté, si ces deux héros aussi avaient disparu les théoriciens du complot "tout ça, c'est pour embêter la Fox" (cf. *Comic Box #96*) auraient hurlé à la mort.

616, ET APRÈS ?

En revanche, il est vrai que la reconstruction du multivers Marvel sert une marotte assumée du méga-éditeur Tom Brevoort. Ce dernier n'a jamais été très fan du concept du monde principal de Marvel comme étant la "Terre 616", terminologie héritée d'Alan Moore dans la série Captain Britain. Plus exactement l'idée aurait été lancée par un auteur précédent de la série, Dave Thorpe, mais Moore aurait été le premier à l'utiliser dans une histoire. À l'époque Moore cherchait à montrer le dédain du Captain Britain Corps et des personnages comme Saturnyne envers "notre" Captain Britain et par extension son monde. La Terre "Marvel" de référence n'était donc que Terre 616. La référence était mineure, n'appelait pas à être pérennisée (après tout ce n'est pas parce que Saturnyne la classe dans cet ordre que c'est une vérité absolue). Plusieurs scénaristes l'adoptèrent cependant, en particulier à partir du moment où Captain Britain commença à apparaître de plus en plus régulièrement dans les parutions américaines. Certains ont vu dans le chiffre 616 un clin d'œil au mois de juin 1961 (le mois de l'apparition des Quatre Fantastiques), chose que Moore n'a jamais confirmée. L'important, c'était que si Terre 616 faisait partie d'un grand tout, il n'était pas idiot qu'elle s'inscrivait dans le même système, le même multivers, que les terres 1, 2, 3… de DC Comics. Brevoort ne fait pas mystère du fait que, symboliquement, cela faisait passer l'univers Marvel bon dernier derrière la concurrence. De fait, la Terre recrée n'est donc pas supposée être 616 mais une "Terre principale" qui ne passe plus derrière 615 autres (bien que les autres réalités aient été recréées elles aussi). La famille Richards disparaît en même temps que ce "616" ? Ce serait presque poétique… Malheureusement pour Brevoort, quand bien même c'est un maillon déterminant de Marvel, il n'est pas directement l'éditeur de tous les titres et le terme "Terre 616" a déjà refait surface dans une série post-*Secret Wars* (*Web-Warriors*, l'équipe des Spider-Men issue de Spider-Verse) qu'il ne supervise pas directement…

RECONSTRUCTION

Outre l'éloignement de la famille Richards, les retombées de *Secret Wars* sont diverses. Certaines valent d'être expliquées car elles prêtent à confusion. Par exemple, la scène finale impliquant la Panthère Noire et son retour dans un Wakanda intact (alors qu'il est détruit graduellement dans des événements allant des crossovers *AvX* jusqu'au préambule de *Secret Wars*) a égaré un certain nombre de lecteurs puisque le roi T'Challa y retrouve certains de ses sujets qu'on rencontrait au début des *New Avengers* d'Hickman et juste avant la première incursion. À partir de là, certains ont pu croire qu'on avait remonté dans le temps et effacé les incursions. *Secret Wars* serait un serpent se mordant la queue, se concluant en effaçant plus ou moins les circonstances qui ont permis son existence. En fait, il n'en est rien. La preuve la plus évidente étant que dans certaines séries post-*Secret Wars* (et en particulier *Squadron Supreme*) les personnages se souviennent très bien des incursions et de leurs conséquences destructrices. Pour bien comprendre le retour du Wakanda, il suffit de relire le début de *Secret Wars #9*, quand la Panthère Noire, armée d'un Gant d'Infinité confronte Fatalis. Ce dernier tente de manipuler T'Challa en lui proposant de recréer le Wakanda. Un marché auquel le monarque africain répond plutôt sèchement en lui expliquant qu'il est peut-être tout-puissant mais qu'il lui manque la vision nécessaire à la recréation du Wakanda. Plus tard, vers la fin de l'épisode, alors que T'Challa semble se dématérialiser, il serre la dernière gemme d'Infinité qui lui reste, la jaune (c'est-à-dire la gemme permettant de manipuler la réalité, qu'il portait en haut de l'index). En théorie les gemmes d'Infinité ne fonctionnent que dans leurs univers d'origine mais le monde composite de Fatalis étant un peu tous les univers en un seul… la Panthère Noire se re-matérialise dans un Wakanda qu'il a imaginé intact (d'ailleurs il s'exclame que « *Ça a marché* »). Autrement dit, avec sa gemme (qui manipule la réalité

mais ne permet pas de voyager dans le temps), T'Challa a agi de la même manière que Reed Richards recréant sa famille, mais étendant la chose à tout un pays (parce qu'il avait bien entendu la "vision", la compréhension du pays qui manquait à Fatalis). Voilà pourquoi T'Challa arrive directement dans un Wakanda encore plus avancé qu'avant, qui se prépare à conquérir l'espace (alors que s'il avait simplement voyagé dans le temps, son environnement ne serait pas changé dès son arrivée). Il n'y a pas de "boucle temporelle" à l'œuvre, les événements d'avant *Secret Wars* sont bien intervenus, incursions comprises, mais le Wakanda a été recréé par d'autres moyens n'impliquant pas de paradoxe temporel, via l'intervention de son monarque.

SAUT DANS LE TEMPS

On ne pas dire que la linéarité des X-Men avant, pendant et après *Secret Wars* ait un tel sens caché qu'il faudrait retrouver entre les lignes. Les mutants sont des victimes indirectes du manque de coordination entre Jonathan Hickman et Brian Michael Bendis. Dès "Time Runs Out" et le bond dans le temps de huit mois, qui permettait à Hickman de montrer les Avengers déchirés en différentes factions, la chronologie des X-Men devient contradictoire selon le scénariste qui les utilise. Vers la fin de son run, Bendis tend à expliquer que Cyclope s'est déradicalisé, réunissant tous les mutants le temps d'une cérémonie (*Uncanny X-Men #600*) en leur promettant le meilleur. Hickman, dans "Time Runs Out" (publié avant *UX600* mais se déroulant a priori après) montre au contraire un Cyclope vivant entouré de Sentinelles, vivant dans un bunker et devenu le leader de "Nation X" bien que personne ne nous explique ce dont il s'agît. Après *Secret Wars*, Marvel s'est ménagé une période manquante de huit mois, une sorte de "Time Runs Out" bis, qui permet d'expliquer que la position de certains personnages (par exemple la carrière de Peter Parker) ou groupes ait évolué. Pour ce qui est des X-Men, ils sont maintenant en bisbille avec les Inhumains et, selon certaines séries, l'atmosphère terrestre semble leur être devenue nocive. Mais tous les scénaristes n'utilisent pas le même degré de nocivité, témoignant d'un manque de coordination. Dans les *Extraordinary X-Men* de Jeff Lemire, les X-Men de Tornade s'exilent carrément dans un autre monde de peur de mourir. Mais dans les *All-New X-Men* de Dennis Hopeless, les X-Men originaux et leurs nouvelles recrues voyagent à travers le monde… sans prendre de précautions particulières. Les Uncanny X-Men dirigés par Magneto (et écrits par Cullen Bunn) ont une position intermédiaire, leurs premiers épisodes notent le problème ambiant mais montre que les héros ont décidé de rester malgré tout. Dans *Uncanny Inhumans*, le Fauve semble vivre sous cloche dans les premiers épisodes. Dans d'autres titres, de jeunes mutants sont montrés en train de poursuivre leurs études au lycée sans grand risque. Est-ce que vivre sur Terre est réellement devenu mortel pour les mutants et si oui dans quels délais ? C'est à géométrie variable. S'ajoute à ces contradictions des énigmes qui sont, pour le coup, a priori gérées (et seront résolues avec le temps, comme le sort de Cyclope (apparemment mort) et de sa faction, qui semblent avoir joué un rôle dans les événements. C'est-à-dire qu'entre les "trous" de "Time Runs Out" et les non-dits de *Secret Wars*, il manque deux fois huit mois de la vie des X-Men. Du point de vue des personnages, il s'écoule un an et demi entre la fin d'**Uncanny X-Men #600** et *Extraordinary X-Men*… Ce qui dans l'absolu n'a aucune importance, sauf si là-dedans on insère, comme dans le cas présent, des contradictions non résolues. Ce qui n'empêche pas, qualitativement, les séries mutantes de retrouver du tonus. *Uncanny X-Men*, avec son groupe qui sent fort le "visons le public de *X-Men : Apocalypse*", (Magneto, Psylocke, Archangel, Mystique et quelques bouche-trous) est sans doute le moins novateur, le plus resté dans les années 1990. Mais c'est aussi celui, commercialement, qui marche le mieux.

COURANT ALTERNATIF

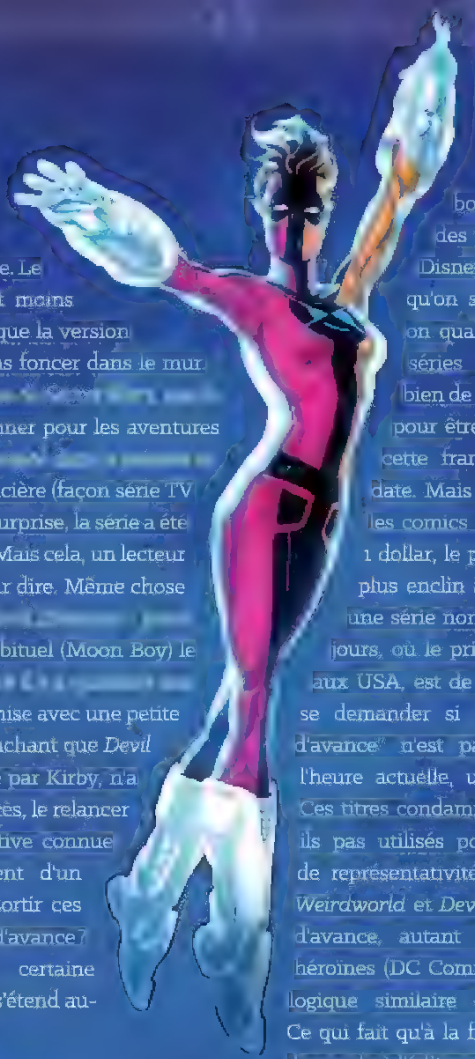
Une conséquence au moins aussi visible (sinon plus) que l'éloignement des Richards est la destruction de l'univers Ultimate, disparu dans un grand éclair blanc et laissant comme principal personnage épargné Miles Morales, le Spider-Man local, sauvé par l'intervention de l'Homme-Molécule (Morales lui ayant donné de quoi manger, l'autre le remercie ainsi). Morales n'est pas simplement un réfugié d'un univers détruit qui s'incrusterait sur la Terre principale de Marvel. L'Homme-Molécule l'a véritablement transféré, avec ses proches (y compris sa mère, qui était décédée dans l'univers Ultimate), dans cette nouvelle continuité. Mais comme l'Homme-Molécule n'est pas un modèle de stabilité (ou tout simplement parce qu'il est trop compliqué de tout recréer à l'identique sans que certains bugs se produisent) d'autres personnages sont

Si l'on comprend la logique qui fait que Marvel veut des comics de la Vision et de Scarlet Witch maintenant qu'ils existent au cinéma, cela ne veut pas dire que ces séries se contentent d'être des boulots de commandes. Au contraire, malgré des ventes modestes, les deux séries ont été des succès critiques, apportant des choses nouvelles à ces héros déjà anciens.

passés à travers les mailles du filet. Là où, à la fin d'*Age of Ultron*, on avait surtout vu débouler Angela, le phénomène a plus d'envergure ici. Dans un premier temps il y a au moins un autre personnage (le Reed Richards malfaisant de l'univers Ultimate) qui continue d'exister. Théoriquement il y a aussi une grosse porte qui reste ouverte : si les Fantastiques ont été capables de recréer la terre "habituelle" (mais aussi d'autres réalités parallèles comme celle de Spider-Gwen) alors, potentiellement, ils ont aussi bien pu recréer la réalité Ultimate (avec ou sans Miles Morales) qu'on pourra toujours ramener d'un claquement de doigt, au détour d'un épisode. Parmi les autres "transferts", il y a le vieux Wolverine d'*Old Man Logan* et (en particulier dans *Squadron Supreme*) une partie des survivants des terres détruites pendant les différentes incursions.

CASSE-PIPE?

Fin du crossover, reconstitution de l'univers, OK, mais après? Passé *Secret Wars*, toutes les séries ne sont pas égales, ne partent pas du même pied, c'est le moins que l'on puisse dire. Il y a d'un côté des renumérotations qui cachent des continuations attendues (pensiez-vous vraiment que Marvel allait se priver des *Uncanny X-Men*, d'*Amazing Spider-Man*, de *Daredevil*, et d'autres titres installés et/ou stratégiques?). Certains partiront d'office dans le "Pas assez de risques" "Si c'était pour continuer comme avant pourquoi une relance globale?" mais pourtant il faut bien voir que sur environ un tiers (voir plus selon les critères) de la gamme proposée, Marvel a fait des choses moins évidentes ou même, disons-le, carrément suicidaires dans le contexte actuel. On comprend le calcul quand il s'agit de mettre ou de remettre sur les rails des "fans favorites" tels qu'*Hercules* ou même, plus lointainement, un *Hyperion* ou encore des *Starbrand & Nightmask* (réchappés du run récent d'Hickman sur *Avengers*). Même si, quelques mois après leur début aux USA, les ventes ne sont pas au rendez-vous, Marvel a besoin d'exploiter régulièrement certaines marques, sous peine que dans le cas contraire leur validité juridique et commerciale soit amoindrie. Que l'éditeur propose des séries *Mockingbird* (cf. *Comic Box* #99), *Agents of S.H.I.E.L.D.*, *Scarlet Witch* ou *Vision* cela fait sens vu les activités télévisuelles ou cinématographiques de Marvel. Là non plus, les ventes ne suivent pas (ce qui d'ailleurs n'est pas indicatif de la qualité des titres, *Vision* ayant été, par exemple, salué par les critiques), mais on comprendra, pour les raisons évoquées plus tôt, que sur un plan de "validité" de marque, sortir ces titres faisait partie du cahier des charges. Marvel ne l'aurait pas fait que les lecteurs (et la maison mère Disney) se demanderaient sans doute pourquoi. Parlons de "risques calculés", Marvel se doutait sans doute qu'une partie de ces titres ne trouveraient pas preneur mais au final, dans sa stratégie globale, ces initiatives sont rationnelles. On ne peut pas en dire autant pour certains autres titres sortis dans l'après *Secret Wars* qui tiennent, disons-le franchement, de la sortie de route kamikaze. *Weirdworld*, paru pendant *Secret Wars*, était une surprise sympathique, proposée par le scénariste Jason Aaron (*Star Wars*) et le dessinateur Mike Del Mundo. Cette quête d'Arkon, ennemi mineur des Avengers et des X-Men, à la recherche de son royaume, a été un succès critique, avec des ventes minimes. Mais qui, dans les murs de Marvel, a bien pu penser qu'en relançant un *Weirdworld* avec le même dessinateur mais sans l'un des scénaristes les plus "bankables" du moment, en se privant en plus d'Arkon pour le remplacer par un personnage inconnu (une jeune fille), cela aurait la moindre chance commerciale? Qualitativement on peut lui trouver un petit côté *Xenozoic Tales*/**Cadillacs & Dinosaurs**. Sur un certain plan (on y reviendra plus loin), on comprend aussi que Marvel souhaite imposer par divers canaux son nouveau concept



de *Weirdworld*. Et avoir un mensuel à ce nom est donc logique. Le lancer en lui donnant moins de chances de survie que la version Arkon, c'est néanmoins foncer dans le mur. public allait se passionner pour les aventures aidant une femme policière (façon série TV *Sleepy Hollow*) ? Sans surprise, la série a été un crash commercial. Mais cela, un lecteur de 14 ans aurait pu leur dire. Même chose de son compagnon habituel (Moon Boy) le par Jack Kirby sympathise avec une petite fille américaine... En sachant que *Devil Dinosaur*, même porté par Kirby, n'a jamais été un gros succès, le relancer sans une équipe créative connue pour le défendre tient d'un sabordage. Pourquoi sortir ces choses condamnées d'avance ? Pour masquer une certaine réalité du marché qui s'étend au-delà de *Secret Wars*.

OBSOLESCENCE PROGRAMMÉE

surtout de budget, que sur un nombre donné de titres. Et ce nombre est inférieur à celui des gros éditeurs surproduisent pour se livrer à un eux-mêmes et plus largement par rapport aux autres acteurs du milieu américain des comics de papier qu'il ne s'en achète permet à Marvel de marché. Quand on a sorti X titres liés aux puisque l'on sait que l'on produit pour cette galopent devant leurs concurrents... bien plus de dans les faits. Cette "idée" a son importance les partenariats et bien entendu pour faire bonne figure auprès des propriétaires que sont Disney et Warner. Selon qu'on soit optimiste ou pas, on qualifiera cette frange de séries de "laboratoire" ou bien de "mortes à l'arrivée". Et pour être honnête, disons que cette frange existe de longue date. Mais à une époque, quand les comics coûtaient 60 cents ou 1 dollar, le public était sans doute plus enclin à donner sa chance à une série non attendue que de nos jours, où le prix de base de Marvel aux USA, est de 3,99 $. On peut aussi se demander si cette frange "perdue d'avance" n'est pas aussi devenue, à l'heure actuelle, un fournisseur d'alibi. Ces titres condamnés d'avance ne sont-ils pas utilisés pour fausser la notion de représentativité ? Puisque des séries *Weirdworld* et *Devil Dinosaur* ont perdu d'avance, autant leur adjoindre... des héroïnes (DC Comics a aussi utilisé une logique similaire ces derniers temps). Ce qui fait qu'à la fin du mois, quand on demande à l'éditeur combien il a de séries pour lesquels on se dit que l'éditorial ne s'est féminines perdent de l'argent... mais bien que de cause, sur un créneau très périssable.

ÉTRANGES AVENTURES

Ce marasme apparent ne doit cependant essaie des choses et fait preuve de volonté pour tenter de les imposer. Ainsi, si l'on peut commerciale du second volume de "monde étrange" est un terrain de jeu que la Maison des Idées entend installer dans la bien que l'univers exploité dans deux séries (*Weirdworld* et *Black Knight*) qui dans un flot d'épisodes installés dans des titres plus importants. En l'espace de quelques semaines attendez vous à voir débarquer dans cette contrée les X-Men, les Avengers ou le Squadron Supreme pour installer l'importance de ce nouveau lieu

tout, un juste milieu entre la Terre Sauvage de Battleworld de *Secret Wars*. C'est un monde- peut être tombé, où l'on peut croiser aussi bien où caser. *Weirdworld* est une trousse à outils *Supreme* (l'Escadron Suprême) réinventé par autour d'un nouveau but : chaque membre est que le titre s'installe dans la durée (ou en tout lancées en complément. Marvel tente le coup au cas où, on aurait quelque part un winner.

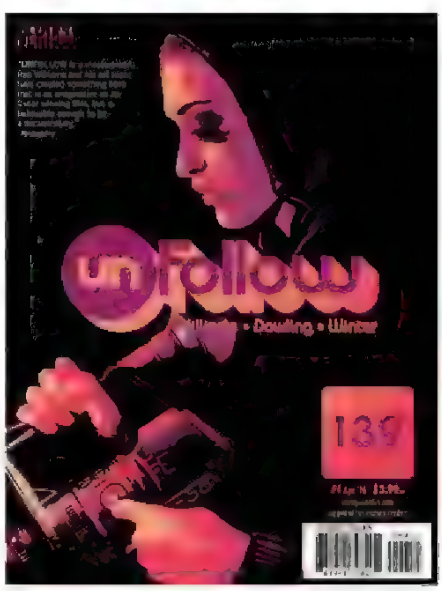
certains personnages continuent telles qu'ils ou Spider-Gwen), des héros en place comme Spider-Man/Peter Parker ou Miles Morales vie changée de fond en comble. Parfois on a l'impression d'un jeu de chaises musicales (l'un récupérant le destin de l'autre) mais globalement Marvel tente la carte d'une certaine imprévisibilité, avec tout ce que cela implique de défauts et de qualité.

Xavier Fournier

VERTIGOGATE ?

COUP DE GRISOU DANS L'INDUSTRIE DES COMICS : L'ÉVICTION DE SHELLY BOND, LA RESPONSABLE DU LABEL VERTIGO, CHEZ DC, POUR CAUSE DE MAUVAIS RÉSULTATS, A DÉBOUCHÉ SUR DES RÉACTIONS HOULEUSES, DÉLIÉ LES LANGUES EN CE QUI CONCERNE UNE FACETTE NAUSÉABONDE DE L'ÉDITION DE COMICS. QU'EST-CE QUE LE VERTIGOGATE ? EXPLICATIONS.

DC Comics est décidément rattrapé par le réalisme économique ces derniers temps. Après le retour de manivelle *Rebirth*, généré par des résultats décevants de sa gamme centrale ces deux dernières années et une tentative de la jouer "tendance" (DCYOU) qui n'a pas trouvé son public, la maison d'édition se voit obligée d'écrémer sa branche mature, Vertigo, pourtant récemment redéfinie. Il y a un peu plus d'un an, à l'occasion du déménagement de DC sur la Côte ouest, l'éditeur avait décidé de revoir sa copie et de recruter plusieurs éditeurs (comme Jamie S. Rich, ancien de Dark Horse et d'Oni Press) et assistants éditeurs, réunis sous la houlette de la vice-présidente Shelly Bond, une historique de la maison, qui avait été recrutée par Karen Berger au moment de la fondation du label, au début des années 1990. Objectif : redresser la barre, redonner une dynamique à Vertigo et introduire de nouvelles séries. Le temps que la nouvelle équipe se mette à l'œuvre et les nouveaux numéros #1 arrivaient à l'automne 2015, avec des titres comme *Unfollow* (par ailleurs excellents). Malheureusement le nouveau Vertigo n'aura que très exceptionnellement connu le succès, appelant un verdict ravageur. Pour maintenir la rentabilité de cette branche, les têtes pensantes de DC ont décidé de se séparer de Shelly Bond pour faire des économies sur le budget de fonctionnement. Dans les faits, il s'agit de se débarrasser du plus gros salaire de l'équipe, Jamie S. Rich se voyant confier la supervision de Vertigo sans pour autant accéder au poste de vice-présidente qu'avait Bond. Une promotion éclair pour Rich mais une "punition" pour Bond, assez mal vécue par le reste de la profession, d'autant qu'elle intervient après le départ de Karen Berger en 2013, une démission qui avait été perçue comme un peu forcé, Berger ne semblant pas spécialement avoir été retenue par son employeur. En trois ans, Vertigo s'est donc privé de deux femmes aux compétences connues, au carnet d'adresses bien rempli, qui ont su travailler au fil des ans avec des auteurs comme Neil Gaiman (*Sandman*). On peut réellement se demander si la série *Fables* de Bill Willingham se serait arrêtée dans les mêmes conditions si Berger était restée. La sanction pour cause de mauvais chiffres a été la goutte qui a fait remonter bien des frustrations. Car si Bond paye l'addition, les observateurs n'ont pu s'empêcher de faire la comparaison avec la gamme de l'univers DC, qui a été relancée en 2011 suite à un essoufflement des ventes puis à nouveau en 2016 pour les mêmes raisons... sans qu'aucun vice-président chargé de ces titres ne soit inquiété ! Pourquoi en serait-il autrement de Bond ? Pourquoi ne pourrait-elle pas être mutée sur d'autres titres, hors Vertigo, où ses compétences seraient utiles ? Pourquoi la raccompagner à la porte alors que d'autres responsables éditoriaux ont des casseroles inavouables ? C'est le licenciement de Shelly Bond qui a délié les langues, plusieurs femmes, anciennes collaboratrices de DC, osant alors ouvertement évoquer le "deux poids-deux mesures" qui existe dans la société (et par extension dans l'industrie des comics). Directement mis en cause : Eddie Berganza, superviseur de longue date des titres *Superman*, lesquels ont connu des hauts et des bas et dernièrement des niveaux de ventes indignes pour une icône de ce genre. Qui plus est, des rumeurs circulaient depuis au moins 2012, concernant des harcèlements sexuels impliquant Berganza. Dans les heures qui ont suivi le débarquement de Bond, Janelle Asselin, ancienne éditrice chez DC, blogueuse et féministe reconnue, est intervenue publiquement pour dénoncer les déviances de Berganza, qu'elle aurait signalées à la direction de DC dès 2010... Sans résultat notable. Asselin évoque aussi plusieurs anciennes collaboratrices de DC qui resteraient traumatisées par le comportement de Berganza envers elles. Elles n'auraient eu d'autre choix que quitter la société, tandis que l'éditeur aurait tout juste perdu son rôle d'éditeur exécutif. Plusieurs sources, rejoignant Asselin (en particulier la très sérieuse Heidi McDonald, journaliste et ancienne, elle aussi, de DC), ont alors souligné que Berganza travaillerait de nos jours dans un environnement où la direction s'efforcerait qu'il ne soit pas au contact des femmes. Une situation si-



Clean Room, l'une des nouvelles séries de Vertigo l'année dernière, dont le titre prend maintenant un tour bien triste et ironique. Et si les éditeurs de comics mettaient leurs affaires au propre ?

dérante qui ferait que... si vous êtes une femme vous avez statistiquement moins de chance de travailler pour les titres *Superman*, la présence de Berganza étant, dans les faits, un blocage ! D'autres voix se sont fait entendre pour dire que Berganza ne serait pas le seul homme qui aurait été protégé de la sorte. Il faut dire que chez DC, il y a un autre cas connu de tous, qui remonte à des décennies en arrière. Julius Schwartz (1915-2004), ancien éditeur majeur de DC Comics (il a supervisé la création de Barry Allen ou d'Hal Jordan) avait lui aussi été accusé de comportement indigne envers les femmes, allant jusqu'à l'aggression sexuelle, dans les années 1980. Les choses avaient été étouffées à l'époque (en dehors d'une référence indirecte dans *Cerebus #91*, en octobre 1986) et ce n'est qu'après sa mort deux décennies plus tard que le *Comics Journal* avait finalement publié des interviews antérieures de Jill Thompson, Jo Duffy et d'une autre artiste (qui ne souhaite plus être mentionnée, ni définie par cette affaire)... L'affaire avait été bien vite rangée sous le tapis, les femmes concernées regrettant elles-mêmes que la famille de Schwartz soit obligée de traverser cette épreuve posthume (d'après la victime de Schwartz, il lui aurait envoyé une lettre d'excuse un an et demi avant son décès). Des collaborateurs de l'éditeur avaient expliqué du bout des lèvres que sur les dernières décennies de sa vie Schwartz, devenu veuf en 1986, supportait mal la solitude. L'explication ne justifiait rien. Et faute d'un interlocuteur encore présent, l'affaire du patriarche de DC apparaissant comme un "pervers pépère" s'était tue, peu de gens voulant s'attaquer à un mort. Schwartz, jamais accusé de quoi que ce soit de son vivant, ne sera jamais jugé et reste, selon la formule consacrée, innocent jusqu'à preuve du contraire. Aujourd'hui, l'affaire Schwartz revient sous la lumière alors qu'il apparaît que les mécanismes qui ont couvert le vieil homme, qui lui ont permis de ne pas avoir à s'expliquer, sont encore en place, protégeant Berganza et sans doute d'autres, pas forcément limités à DC. Fin 2015, Scott Allie, éditeur chez Dark Horse et supervisant entre autres choses les comics d'*Hellboy*, a été publiquement accusé d'attouchements et de morsures pendant des conventions. Dark Horse a pris le taureau par les cornes et publiquement rétrogradé Allie. De son côté, DC Comics a mis trois semaines à répondre aux accusations de harcèlements sexuels, accouchant d'un texte générique qui ne cite aucune situation en particulier, sans retombées tangibles. Si certains blogs américains ont réclamé à cor et à cri une réaction de Dan Didio ou de Jim Lee, c'est une erreur : eux-mêmes salariés de DC mais chargé du créatif, les deux hommes ne pourraient se prononcer sur des accusations non jugées, à plus forte raison parce qu'ils n'ont aucune influence directe sur les ressources humaines. La vraie réaction pertinente pour le renvoi de Shelly Bond et la protection apparente d'Eddie Berganza serait à attendre de la personne réellement à la tête de DC, sa présidente Diane Nelson. Près de deux mois après la crise publique, elle reste muette.

Cela ne s'invente pas, l'un des éditeurs de DC, accusé de part et d'autre de sexisme et de harcèlement, gère... SuperMAN.

MAGNÉTO

PAUL DINI

SI L'INFLUENCE DES VERSIONS DÉRIVÉES SUR LES COMICS FAIT PARFOIS GROGNER LES LECTEURS, PAUL DINI MET TOUT LE MONDE D'ACCORD. SA VISION DES HÉROS DE DC COMICS À TRAVERS LES DESSINS ANIMÉS, SES APPORTS (EN PARTICULIER LA CRÉATION DE HARLEY QUINN) À L'UNIVERS DC ET SES PROPRES SCÉNARIOS DU BAT-UNIVERS OU DE ZATANNA FONT L'UNANIMITÉ CAR ILS TOUCHENT À L'ESSENCE DES PERSONNAGES. LE VOICI QUI SE LIVRE DANS UN NOUVEL ALBUM LIÉ À BATMAN.

Ce mois-ci doit paraître aux USA votre histoire la plus personnelle : *Dark Knight: A True Batman Story*, pouvez-vous nous en parler un peu et nous dire quel était votre but avec ce livre ?

Au début, je ne savais pas très bien quelle histoire j'allais écrire et elle est restée dans ma tête pendant très longtemps. Le soir même où j'ai été attaqué, je me suis dit, ça, un jour, je vais l'écrire ! Mais ça m'a pris longtemps de déterminer comment… J'ai vu des amis proches se sortir de leurs tragédies et d'autres non… Et je ne saurais pas dire pourquoi les uns y arrivent et les autres pas, alors j'ai décidé de parler de ce que j'avais vécu, moi. Je me suis fait attaquer il y a bientôt 23 ans, j'ai suivi une psychanalyse pour m'en sortir, je me suis dit que c'était de ma faute pendant un moment, puis j'ai eu peur et finalement je suis passé à autre chose. Un jour où j'étais au podcast de Kevin Smith, il me demande de raconter ce qui s'était passé. Je crois que j'avais dû lui en parler personnellement quelques années auparavant, comme ça, au cours d'un dîner. Et là, il dit : « *Je ne crois pas que je m'en serais sorti comme toi, je crois que je serai resté cloîtré chez moi pendant des années.* » Ce type est réalisateur et il n'a pas peur de grand-chose dans la vie, donc ça m'a fait réfléchir. Et je me suis dit, peut-être qu'il a raison et que des tas de gens restent coincés dans leurs tragédies, que ce soit des attaques, des viols, des incestes, et du coup je me dis peut-être que si je raconte mon histoire, ça encouragera d'autres à le faire aussi et ça leur permettra d'en sortir ! Et comme j'écrivais *Batman* déjà à l'époque, je me suis dit que c'était possible de mêler la réalité que j'avais vécue avec son univers. À cet instant, dans la réalité, j'étais la victime. La personne qui comprend que deux personnes voulaient me tuer. Ils m'ont battu, roué de coups, cassé le genou, frappé au visage et volé mon portefeuille. Juste parce que j'étais là… Leur brutalité était énorme. C'est bizarre de penser que le fait même que vous existiez, dérange tellement cette autre personne, qui est en face de vous… J'écrivais *Batman contre le fantôme masqué* à l'époque, mais je n'arrivais pas à terminer… J'étais étouffé… Je me demandais où avait pu passer mon *Batman* quand j'en avais eu besoin ? La police a à peine enquêté sur le crime… Ils étaient plutôt du genre : « *Bon d'accord, vous en avez pour une semaine d'hôpital, mais vous avez survécu, si on trouve quelque chose, on vous appellera…* » J'étais furieux, mais je dois dire que cet événement tragique a véritablement été un tournant dans mon existence…

- *Batman Adventures* (DC)
- *Batman : Harley & Ivy* (DC)
- *Madame Mirage* (Image)
- *Detective Comics* (DC)
- *Gotham City Sirens* (DC)
- Zatanna (DC)
- *Batman : Streets of Gotham* (DC)
- *Dark Knight : A true Batman story* (DC)

Expliquez-nous en quel sens ?

Je pense que j'avais la vie rêvée du geek. Je travaillais dans l'animation et je gagnais pas mal d'argent. J'avais autant de jouets et de pièces de collection que je voulais. J'avais des copines excitantes et glamours, mais sans qu'aucune vraie relation ne s'établisse entre nous. Bref, mon monde était parfait ! Mais quand je me suis fait attaquer, tout ça a explosé. J'ai réalisé que je vivais seul, dans un appartement plein d'objets, mais vide… Et qu'aucun de ces objets n'allait me consoler ou se préoccuper de comment j'allais. Mes collègues disaient : « *Oh ! C'est terrible ce qui t'est arrivé* », mais personne ne se souciait vraiment de savoir comment j'allais… Ça m'a pris du temps de réaliser et de l'accepter… J'aurais pu rester comme ça encore des années, mais au contraire, ça m'a forcé à changer et à être ce que j'espère être aujourd'hui, c'est-à-dire une personne plus complète et plus connectée aux autres. Et je travaille encore là-dessus ! J'ai un bon ami qui m'a dit sincèrement il y a plusieurs années, qu'il ne croyait pas que ce qui m'était arrivé de bien dans la vie aurait eu lieu si je n'avais pas ouvert les yeux. Il ne justifiait pas l'attaque, mais il n'avait pas tort. Je connais des gens qui ne sont jamais sortis de ce que j'appelle mon ancienne vie… Et à la fin, ils se rendent compte qu'ils ne sont pas heureux parce qu'ils possèdent des tonnes de comics et de jouets… Donc j'ai fini par me dire que si j'avais retiré un quelconque bien de cette expérience traumatisante, c'était juste de l'écrire et de la partager avec d'autres… Et à partir du moment où j'ai mis Batman dedans, j'ai entendu sa voix dans ma tête, ainsi que celles des vilains et c'est devenu à la fois intéressant et plus facile à écrire.

Et ça vous a servi de catharsis…

Bien sûr… Comme de nombreux auteurs, j'avais tendance, enfant à vivre dans mon monde, dans mon imagination, à m'entourer de personnages de télé ou de comics, ou de livres que j'avais lus. À partir du moment où j'ai mis les personnages de l'univers Batman dans cette réalité, tout s'est vite enchaîné La voix du Joker est celle de la négativité. Batman

celle de l'encouragement. Mais forte, dure. Pas comme celle d'un ami. Comme celle d'un type qui te dit : « *Allez debout, relève-toi* ». C'était vraiment intéressant.

Votre création, Harley Quinn est en passe de devenir l'un des personnages les plus populaires de DC et avec le film *Suicide Squad* cet été, son fan-club devrait encore s'agrandir, ça vous fait plaisir, j'imagine ?

Je suis ravi du succès de Harley et complètement surpris ! Je me demande même si ce n'est pas une blague qui est allée trop loin ! Mais je suis super excité qu'elle soit devenu cet espèce de modèle tordu pour les filles, les garçons et même les enfants. Je pense que tout le monde apprécie l'énergie qu'elle dégage et franchement, elle est fun !

Vous vous rappelez comment elle est arrivée ?

Très bien ! J'écrivais un scénario qui s'appelait Joker's favor, je n'étais même pas connu chez Warner/DC à l'époque, j'avais fait du *Looney Tunes*, un peu de développement de *Batman* et puis j'étais parti bosser sur un film pendant environ un an. J'avais rencontré Alan Burnett, on s'était bien entendu et il m'avait demandé d'écrire quelques scripts. J'avais besoin de personnages secondaires qui répondent au Joker et je me suis dit, pourquoi pas une fille et en plus, une marrante. Je me disais parfois qu'on pouvait rire de ses blagues à elle et pas à lui. Et j'ai démarré avec l'idée d'une fille mignonne, qui a fait des mauvais choix, un peu crâneuse et le nom d'Arlequin m'est venu en tête, comme de nombreux vilains de l'univers *Batman* viennent de la littérature, ça collait, j'ai juste séparé le nom en deux et c'est devenu Harley Quinn ! Elle était drôle, ça me plaisait d'écrire ses dialogues. Et du coup, quand j'ai de nouveau écrit une histoire du Joker, je l'ai de nouveau mise dedans. Et les autres réalisateurs ont commencé à dire qu'ils voulaient mettre Harley dans leurs épisodes eux aussi. C'est arrivé comme ça. On n'avait rien prévu, elle n'existait pas dans l'univers DC auparavant, elle s'est imposée ! Ça arrive souvent avec les personnages de dessins animés ! On ne devient pas une star d'un seul coup d'abord. Et en plus, le personnage qui plaît aux gens n'est pas forcément celui prévu au départ. Prenez Charlie Brown, il a été largement éclipsé par Snoopy, et Donald par l'oncle Picsou ! Et une fois que c'est parti, ces personnages sont un pur bonheur pour leurs auteurs, on peut leur faire vivre des tas d'aventures !

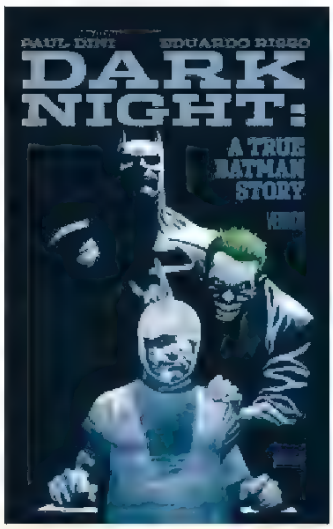
Harley Quinn est relativement "jeune" dans l'univers DC et on n'a pas encore vu beaucoup l'histoire de ses origines, vous vous verriez raconter ses débuts ?

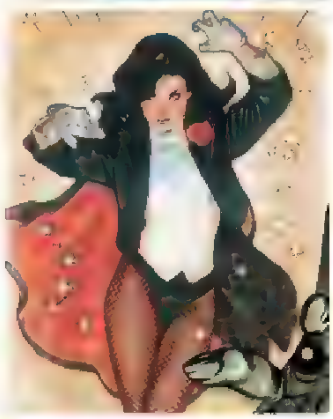
Hum, je ne sais pas si je voudrais écrire de nouveau pour Harley. Ce qui est sûr c'est que si je le fais, ce ne serait pas pareil qu'à l'époque. D'autres auteurs se sont emparés d'elle, comme Jimmy palmiotti et Amanda Conner et avec *Suicide Squad* qui arrive, il est clair maintenant qu'elle n'est plus avec le Joker, elle a son propre chemin. Et c'est très bien ! Au contraire, ce serait plus intéressant pour moi du coup de revenir sur le personnage.
À l'époque, elle attendait de l'affection du Joker et elle était sous sa coupe. Aujourd'hui, elle fait des choses un peu dingues, seule. Et c'est devenu une héroïne, même si elle est plutôt du côté des vilains. Donc je chercherais ce que je pourrais faire de nouveau avec elle, peut-être explorer ses rapports avec Batman. Mais en fait, je ne l'ai pas trop en tête en ce moment, et les autres s'amusent bien avec elle, donc, ce n'est pas urgent ! J'ai écrit un petit épisode pour cet automne dans laquelle elle est, et c'est bien comme ça, quand elle apparaît c'est chouette et sinon, pas de soucis !

***Mad Love* a été republié par Urban comics en VF il y a peu de temps, en quoi cette histoire est-elle toujours actuelle ?**

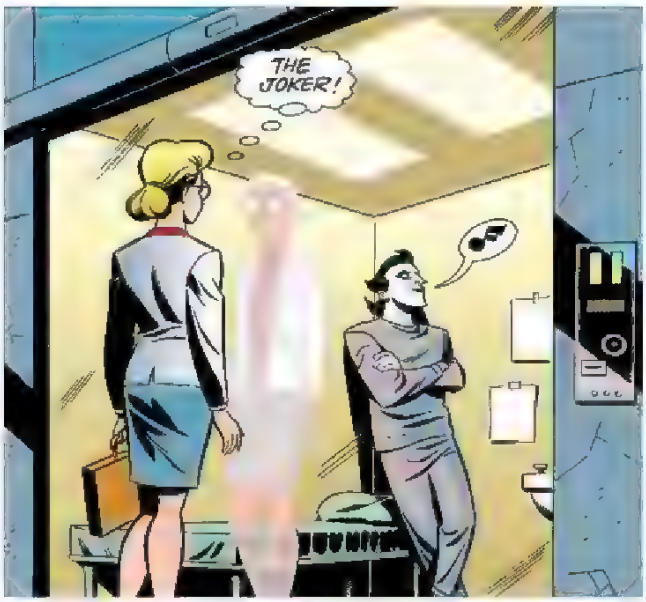
Je pense que c'est l'une de nos meilleures histoires à Bruce et moi. C'était notre première fois sérieuse chez DC, avec les personnages de l'univers *Batman*, et on avait un énorme enthousiasme ! On a pu essayer plein de choses, on a exploré qui était Harley, ses motivations etc. Je travaillais dans les bureaux de Warner à l'époque et lui aussi, donc ça se faisait naturellement, on se passait des pages et des idées durant toute la journée, on apprenait ensemble. Et on aimait bien la leçon de vie de cette histoire. Harley, comme plein de gens, doit se réveiller et cesser de se mettre en quatre pour plaire à quelqu'un qui est toxique pour elle… On a connu des tas de gens dans des situations similaires. Bruce a un story-telling exceptionnel, surtout dans les drames, même s'il peut le faire aussi dans l'humour. Il a une grande force que peu de gens ont : en une seule case il vous fait comprendre tout ce qui se joue entre deux personnages, ou dans la tête d'un autre. C'était vraiment un projet spécial pour nous.

Ça semble facile pour vous d'écrire pour des





Trois personnages qui symbolisent la trajectoire de Paul Dini à travers les comics : Batman (en haut la couverture du tout nouveau projet, inspiré d'un traumatisme réel de l'auteur), Zatanna (ci-dessus) l'épouse du scénariste en est un véritable avatar et enfin Harley Quinn (en bas), apport d'importance. C'est peut-être actuellement le perso DC le plus populaire après Batman ..



EN HAUT : "Elle l'aime, elle l'adore, plus que tout elle l'aime.. ", le ressort de la relation Harley/Joker, d'un côté une envie maladive de le "guérir", de l'autre une affection hors-norme, régulièrement malsaine (le Joker profitant de son rôle dominant) Au final Harley a échappé à ça et est devenue une "criminelle libérée"

EN BAS : Paul Dini a été le scénariste de *Detective Comics*, chroniquant les aventures de Batman et Robin.

héroïnes féminines, non ?

J'aime le penser, oui ! Je prends des femmes fortes, au caractère bien trempé, drôles parfois, je n'aime pas décrire les héroïnes comme des victimes. Et quand on me dit que Harley l'était au début, dans ses premières histoires ou dessins animés, je dis non, mais pour créer un vilain et quelqu'un qui a fait des choix désastreux dans sa vie, il faut bien lui donner des défauts ! Le personnage n'existerait pas aujourd'hui si elle n'avait pas subi cette métamorphose. On peut ne pas aimer les histoires de ces débuts, je le comprends, mais il faut comprendre aussi que les personnages évoluent, c'est ce qui fait leur intérêt. Regardez les premiers dessins animés de Mickey, on aurait dit un rat ! Et regardez où il en est aujourd'hui ! C'est pourtant le même personnage ! J'adore voir les petites filles déguisées en Harley au moment d'Halloween. La plupart choisissent la version actuelle de Harley avec les couettes, elles n'ont même pas entendu parler de sa relation avec le Joker, et c'est bien comme ça !

Vous avez été le premier à associer Harley et Poison Ivy, pourquoi pensiez-vous qu'elles formeraient un bon duo ?

C'est le genre de trucs qui arrive comme ça ! Je passe une tête devant le bureau de mon éditeur, je lui dis : « *Ivy et Harley ensemble, tu en penses quoi ?* » Je ne sais même pas s'il a vraiment écouté ou réfléchi mais il a dit : « *OK, vas-y, je te fais confiance, tu te débrouilleras.* » Et voilà ! Moi je trouvais la dynamique entre les deux intéressantes, Ivy est forte, libérée, très intelligente et c'est elle qui manipule les hommes, en général. Tandis que Harley est drôle, elle avait à l'époque assez peu confiance en elle, à cause du Joker principalement, et avait tendance à suivre des caractères plus forts que le sien et elle semblait complètement décalée, comme si elle venait de Mars. Elles allaient bien ensemble graphiquement, et en fait elles sont complémentaires, elles font attention l'une à l'autre, elles sont très proches émotionnellement et même physiquement… DC a l'air plus cool aujourd'hui avec le fait qu'elles sont en couple… Je ne pouvais pas le dire explicitement à l'époque des dessins animés, mais c'était évident, dans ma tête. Elles ne sont pas inhibées. Elles aiment qui elles veulent, quand elles veulent ! On ne peut pas aborder ça en dessin animé, mais elles sont passionnées, et quelque part, quand elles sont ensemble, le reste du monde ne compte pas ! Seules comptent leurs propres volontés et c'est en ce sens qu'elles sont clairement du côté des vilains et qu'elles sont une menace pour Batman.

" Ivy est forte, libérée, très intelligente et c'est elle qui manipule les hommes, en général."

C'est marrant de voir de notre point de vue français que les comics US peuvent accepter énormément de violence, mais finalement peu de sexe…

Et même peu d'amour… C'est possible que ça remonte assez loin en fait… Il y a un côté très puritain aux USA, c'est certain. Mais moi je pense que le sexe est quelque chose de naturel dans une relation et qu'on doit le montrer sous cet aspect naturel pour que ça ait du sens. Dans la série *Superman* par exemple, on avait une policière et son épouse. Dans les comics, c'était clair qu'elles étaient ensemble et même mariées. La policière a été blessée et évidemment, sa femme était à son chevet. On n'a pas fait un épisode spécial pour dire qu'elles étaient en couple. On a montré des gestes de tendresse parce que c'était ça, l'important. C'est plus intéressant et je pense que ça fait plus avancer les mentalités que si on se met à chercher le scandale… Et honnêtement c'est en étant un peu plus discret aussi qu'on a pu le faire aussi dans le dessin animé… J'espère que ce genre de choses se verra de plus en plus souvent. Il faut juste que la diversité fasse partie de la vie des gens. Comme on le fait dans les familles quand ça arrive !

Jim Lee disait dans nos colonnes il y a peu de temps que pour lui les meilleures histoires de DC sont toujours celles avec Batman, en tant que spécialiste de Batman pour lequel vous avez écrit des tonnes d'épisodes, qu'en dites-vous ?

Batman est très intéressant comme personnage car pratiquement tout le monde peut s'identifier à lui et à sa motivation. Nous avons tous été victimes de quelque chose, à un moment de notre vie. Et on veut prendre une revanche sur cette part de notre destin, même si on n'a pas tous l'argent ou les ressources que Batman a, à sa disposition. En plus, Batman comme Zorro ou Robin des Bois se permet de briser toutes les règles.

Ces personnages sont même populaires pour ça! Parce qu'ils n'ont pas de super pouvoirs et que c'est grâce à leur intelligence, à leur ruse, qu'ils se sortent des pires situations. Et pour cette raison, on les aime énormément. Peut-être même plus que ceux comme Superman qui ont des pouvoirs. D'ailleurs, les ennemis de Superman sont plutôt des tas de muscles et ceux de Batman, des déments, mais humains. (rires) Le Joker a des jouets, et depuis Scott Snyder on se demande un peu s'il est immortel, mais en gros, c'est juste la pire des brutes, au sens où il vous casse et vous sourit en prime pour se moquer de vous. L'épouvantail est tordu, mais il est aussi humain. Le pingouin c'est l'ego poussé à l'extrême. Poison Ivy a bien quelques pouvoirs, mais c'est plutôt la caricature du syndrome séduction/manipulation des humains qu'on retient. C'est pour cela sans doute qu'on s'identifie plus à cet univers de Batman, à leur peur notamment. Nettement plus qu'au Parasite par exemple. Les ennemis de Superman testent les limites de ses pouvoirs, mais souvent, ça résonne moins en nous que les combats contre les ennemis de Batman pour les raisons que je viens d'évoquer. Lex Luthor en revanche est intéressant, parce qu'il rejette tout ce que représente Superman. Superman ne se pose pas en chef du monde mais il dit : « *Je suis là si vous avez besoin de moi, je peux vous montrer tout le bien que vous pouvez faire.* » et Lex Luthor dit : « *Non, je choisis de ne pas accepter ça.* » Ce qui le conduit à devoir acheter l'amour et sa réputation. Mais pour revenir à ce que disait Jim, ce qui est génial également avec Batman c'est qu'on peut le mettre dans n'importe quelle histoire, il fonctionne Une histoire de détective, évidemment, mais aussi une histoire de science-fiction, ou d'espionnage. Je n'aime pas quand on lui attribue des pouvoirs "magiques". Si les autres autour de lui en ont, ça va, mais lui, je pense qu'il doit rester humain pour que tout ça reste crédible, réaliste

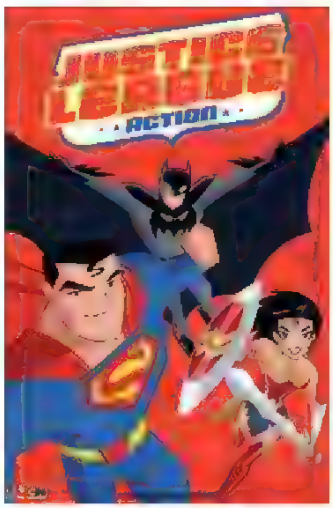
"Utiliser des animaux est l'un des meilleurs moyens de raconter des histoires sur les hommes."

Vous travaillez sur une nouvelle série animée de *JLA*, n'est ce pas ?

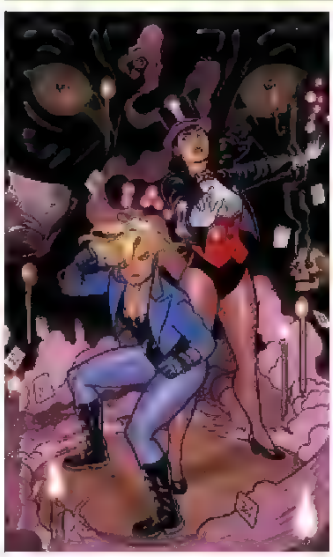
Oui et Batman y côtoie certains personnages supernaturels comme des vampires, des sorcières, des monstres, des magiciens, mais ça ne le change pas. Il voit au travers de la fumée et se concentre toujours sur une solution humaine. Dans l'un des épisodes que j'ai écrits, je fais dire à l'un des personnages : « *Quand les démons veulent se faire peur entre eux, ils se racontent des histoires de Batman.* » (rires) Car c'est le seul humain que même la magie ne peut pas corrompre! Dans le style espionnage, je pense que Ra's Al Ghul, au moins au début, ressemblait un peu aux vilains des James Bond. Quand je travaillais sur *Detective Comics*, je m'étais fait une règle, celle de faire vivre Bruce Wayne au maximum et de ne voir Batman que quand Bruce Wayne ne pouvait plus faire autrement... Bruce Wayne est comme Sherlock Holmes. Et quand il a fini son enquête, alors il la conclut en Batman.

Pour revenir sur la magie, c'est votre femme qui est magicienne, vous a-t-elle influencée pour le personnage de Zatanna ?

Un peu, évidemment! J'avais déjà fait rencontrer Batman et Zatanna dans l'un des épisodes animés, bien avant de rencontrer Misty. C'était un épisode du passé de Bruce Wayne où il apprend des tours de magie et notamment des techniques d'évasion. Et qui mieux pour lui apprendre cela que Zatara et sa fille, Zatanna! Et puisque tout le monde aime Bruce Wayne pourquoi ne pas avoir une petite histoire d'amour entre eux, avant qu'il ne devienne Batman! Mais en fait, comme ils n'ont pas grand-chose en commun... Ça n'a pas duré longtemps Et puis il y a eu *Identity Crisis* et après, on sent qu'ils sont vraiment loin l'un de l'autre, mais en même temps ils ont un lien intéressant. On ne peut pas les mettre ensemble trop souvent, parce que c'est en quelque sorte la rencontre de la réalité et de la fiction, mais de temps en temps, ça fonctionne. Ils peuvent travailler ensemble dans la JLA et les dessins animés.



Si le parcours de Paul Dini est indissociable de l'univers des dessins animés (ci-dessus), le spectre de ses scénarios pour les comics est bien plus large qu'une ambiance cartoon. On y trouve des choses parfois gothiques (comme son Batman) ou un angle plus vintage (Black Canary/Zatanna)



CI-DESSUS : les trois "divas" de l'univers de Paul Dini, Harley Quinn, Poison Ivy et Catwoman

AU CENTRE : que ce soit durant ses runs sur *Detective Comics* et *Batman Streets of Gotham*, le scénariste a aimé explorer l'histoire du vilain Hush.

CI-DESSOUS : quelques pages extraites du nouveau bat-projet de l'auteur *Dark Knight . A True Batman Story.*

Pensez-vous que Zatanna va mieux avec Black Canary ?

Oui complètement ! Un peu dans le même sens que ce qu'on disait entre Ivy et Harley, d'ailleurs. Brad Meltzer a fait du bon boulot dans *Identity Crisis* en leur donnant quelques scènes ensemble et ça m'a inspiré. Je me suis dit qu'elles devraient traîner ensemble. Black Canary est forte et s'est forgé son identité d'héroïne seule. Zatanna est une princesse qui règne sur une tribu de magiciens, avant de décider de quitter tout ça pour défendre les humains. Canary est un peu plus âgée, elle a peut-être deux ans de plus, elle est un peu comme un mentor pour Zatanna. J'ai beaucoup aimé cette histoire entre elles, c'était fun. Je me verrais bien raconter de nouvelles histoires sur ce thème. Je pense que les fans qui aiment les versions des années 1970 ou 1980 de ces personnages ne seront pas déçus.

Vous continuez de travailler dans les comics mais aussi dans l'animation, et même dans les jeux vidéo avec le succès d'*Arkham Asylum*, comment faites-vous ?

C'est gratifiant et j'aime les nouvelles expériences. On avait une équipe anglaise très douée pour ce jeu, j'ai adoré le fait de voir ce monde prendre vie, c'était totalement différent de ce que j'avais fait avant. J'ai pu utiliser une partie de mes outils d'écriture, mais seulement une partie, car j'ai réalisé à quel point ces différents médias fonctionnent différemment entre eux. Dans le jeu, le plus important est d'avancer. En ce moment, j'ai plein de projets en développement, notamment des pilotes. Je ne sais pas encore ce qui va se vendre ou ce qui ne se fera pas, à l'heure où on se parle !

Vous n'avez même pas un contrat exclusif avec DC/Warner ?

Non, pas pour l'instant, je travaille ici et là. Mais ça aussi peut changer dans les deux prochaines années, en fonction des séries ou des projets qui vont voir le jour – ou pas. Certains nécessiteraient mon attention entière… On verra ! Je suis sûr de la série animée de JLA au moins !

Vous imaginez vos histoires de manière visuelle ?

Oui, très, c'est comme si le film se déroulait dans ma tête. Mon imagination me permet de voir le monde entier, j'entends la musique, je vois les poses des personnages et c'est souvent ce que j'ajoute dans mes scénarios. Parfois même je prends une feuille de papier et je fais des dessins pour être encore plus clair sur ce que j'ai en tête, comme un petit story-board de la séquence. Je ne peux pas trop le faire sur *Superman* et *Batman*, je n'arrive pas à dessiner dans ce style, mais un chat ou un chien oui ! Sur les *Looney Tunes* ou *Scooby-Doo*, bref sur les trucs drôles, je peux et j'ai la chance de bosser avec des artistes qui ne le prennent pas mal au contraire, et qui transcendent ça ! J'adore les super héros, mais je crois que j'adore encore plus les personnages des cartoons Warner depuis mon enfance. D'ailleurs j'adore les animaux en général. Profitant de mon passage à Paris, comme j'avais un peu de temps libre, je suis allé visiter la Ménagerie du jardin des plantes et le Muséum d'histoire naturelle. Fantastique. Effrayant. Impressionnant. Je me suis dit que je voulais habiter là-dedans tellement ça m'a plu ! C'est le genre de choses qui m'inspire énormément. Et je reste persuadé qu'utiliser des animaux est l'un des meilleurs moyens de raconter des histoires sur les hommes, et on le voit depuis les Fables de la Fontaine jusqu'à *Zootopie*. J'adore Daffy Duck particulièrement. Et j'aime quand on voit Bugs Bunny et Vil Coyote ensemble, et que Vil Coyote parle…

Votre humour est célèbre dans le milieu ! Avez-vous vraiment offert un piranha en cadeau à Bruce Timm ?

Hum, oui ! Mais pas vivant ! (rires) Parce qu'on avait fait *Mad Love* ensemble avec cette scène avec les piranhas, c'était un clin d'œil. Je l'ai trouvé dans une boutique un peu bizarre et je le lui ai offert. Mais il faut croire que ça ne lui a pas plu, il avait l'air dégoûté… (rires) Désolé je fais des cadeaux bizarres…

Propos recueillis par Lise Benkemoun

DARWYN COOKE (1962-2016)

LE SCÉNARISTE ET DESSINATEUR DE *DC : THE NEW FRONTIER*, CÉLÉBRÉ POUR SON TRAIT ÉLÉGANT, QUI TENAIT TANTÔT DU CARTOON ET DU POLAR, S'EST ÉTEINT, VICTIME D'UN CANCER. IL LAISSE UNE ŒUVRE QUI N'EST PAS AUSSI MASSIVE (QUANTITATIVEMENT PARLANT) QUE L'ON AURAIT PU L'ESPÉRER MAIS QUI RESTERA SANS DOUTE UNE SOURCE D'INSPIRATION MAJEURE DANS LES ANNÉES À VENIR.

Parfois le système ne reconnaît pas le génie. Ou c'est ce dernier qui réalise qu'il ne s'épanouira pas dans ce système. Débutant en 1985 dans *New Talent Showcase* (un projet de DC qui avait pour but de faire émerger des débutants), le dessinateur canadien Darwyn Cooke, 23 ans, disparaît pourtant bien vite du milieu de la BD, n'arrivant pas à en vivre. Il se tourne alors vers la mise en page et la direction artistique. Il tente bien de revenir vers les comics mais ne trouve pas preneur... avant qu'un coup du sort le ramène vers DC mais sur un support totalement différent : il est embauché comme storyboarder sur les mythiques dessins animés de *Batman* et *Superman*, dans la version associée avec Paul Dini et Bruce Timm. Il synthétise alors un style qui tient des dessins animés des années 1950, un brin de caricature tout en conservant des attitudes iconiques aux personnages. Si bien que DC se souvient de lui, ressort l'une de ses propositions oubliées et lui propose d'en faire une graphic novel, *Batman : Ego*, qui paraît en 2000. Cooke revient donc vers les comics par la grande porte, multiplie les projets chez DC ou Marvel... Mais c'est en tandem avec Ed Brubaker, sur la relance de *Catwoman*, qu'il montre vraiment ce qu'il peut faire sur une base régulière. Cooke est parfait pour cette série. Il a l'amour des héros mais aussi un certain aspect rétro (et donc intemporel) qui convient aux histoires policières. Il est le dessinateur rêvé pour réintroduire en parallèle de *Catwoman* le vieux privé Slam Bradley, qu'il réutilisera dans l'anthologie *Solo* puis dans DC : *The New Frontier*. C'est qu'il y a un peu de lui dans ce genre de personnages. Cooke est un homme entier, un type affable mais rigoureux et droit, avec qui il ne faut pas franchir la ligne. Ses pairs racontent ainsi comment l'artiste toisait ceux dont il estimait qu'ils lui manquaient de respect. Regarder de manière un peu insistante une jeune femme qui l'accompagnait pouvait rapidement provoquer une réaction de Cooke, prêt à monter en puissance comme ses héros quand il percevait une injustice où le franchissement d'une ligne. Bien qu'il ne lui ressemble pas physiquement, Cooke avait tout de l'attitude d'un acteur/crooner de la grande époque, Dean Martin. C'est en définitive tout à fait logique si son chef-d'œuvre, *DC : The New Frontier* (2004) prendra pour décor le milieu des

années 1950, c'est-à-dire le début du Silver Age, en s'inspirant des films de la même époque. À la fois scénariste et dessinateur, Cooke montrera l'apparition de la Justice League en insistant sur les conditions de la guerre froide, avec l'arrivée au pouvoir de John Kennedy (le terme "New Frontier" est d'ailleurs une allusion à ce dernier). La minisérie assoit la réputation de Cooke comme étant un maître narrateur, capable de reprendre n'importe quel personnage en l'adaptant à son style, tout en en faisant ressortir l'essence classique. On peut donc lui confier des missions risquées, comme reprendre le Spirit de Will Eisner lors d'un crossover avec Batman puis dans une série régulière (2007). Cooke adapte aussi en comics (chez IDW) les aventures de Parker, le héros des romans policiers de Richard Stark. Comme Bradley, Parker est un personnage rêvé pour l'artiste. C'est un criminel, certes, mais surtout il est motivé par un sens aigu de l'honneur, capable de tout pour se venger. L'autre mission "touchy" de Cooke sera de produire la "préquelle" *Before Watchmen : Minutemen* (tout en écrivant par ailleurs la série sœur *Before Watchmen : Silk Spectre*). Il refusera d'abord, pendant deux ans, avant de trouver des idées qui lui semblent correspondre à la tache. Respecté, apprécié, Cooke est l'un des rares qui peut approcher une reprise des Watchmen sans être éclaboussé. Sa présence dans le projet jouera un rôle essentiel dans l'acceptation d'une partie du public. En 2015, lors d'une table ronde se déroulant pendant la WonderCon, cet homme de principe avouait son amertume envers le tournant pris par les super-héros ces dernières années : « *Je ne peux plus lire les comics de super-héros car ils ne causent plus de super-héros. Ils sont devenus trop sombres, violents et sexualisés.* » Dans le même temps, Cooke exprimait ses craintes d'être "casté", de ne plus être utilisé que pour travailler sur des histoires à l'ambiance rétro. Ainsi, Cooke aurait dû travailler sur le projet *Multiversity* de Grant

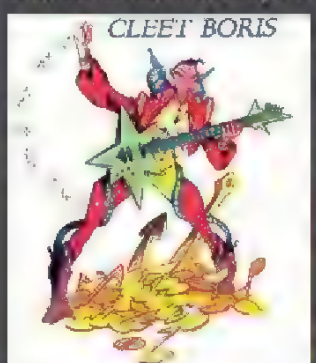
Morrison, pour ramener des personnages du Golden Age. Il avait finalement préféré refuser pour démarrer un projet en creator-owned, *Revengeance*, un temps prévu chez Image Comics, sans finalement être publié.

La mort d'un auteur n'est jamais une mince affaire. Elle est encore plus douloureuse quand elle survient (forcément) trop tôt et qu'elle génère l'incrédulité. Le 13 mai dernier, la famille de Darwyn Cooke, pour faire face aux rumeurs, publie un communiqué sur le blog de l'auteur, expliquant qu'il vient d'être admis en soins palliatifs liés à un cancer. Autrement dit, c'est grave, désespéré même. Mais les fans autour du monde s'accrochent à un espoir ténu, à une guérison que l'on espère miraculeuse. Si bien que le lendemain, les premiers qui répandent sur les réseaux sociaux la nouvelle de sa mort sont pris pour des gens qui, peut-être, ont mal compris le communiqué de la veille ou même simplement "tiré des plans sur la comète". Hélas, quelques instants plus tard la famille confirme qu'il ne s'agit pas d'un malentendu. Darwyn Cooke s'est éteint la nuit précédente. Il avait 53 ans.

HUBERT MOUNIER

(1962-2016)

Hubert Mounier, auteur de BD et chanteur, connu un temps sous le pseudonyme de Cleet Boris, au sein du groupe musical l'Affaire Louis Trio n'avait pas travaillé sur ***Batman*** ou ***Superman***. C'était, plus simplement, quelqu'un qui, comme vous, comme nous, avait entre autres choses la passion des comics, des petits formats et de la culture populaire. Il cultivait les allusions aux Fantastic Four ou à Zembla. Lyonnais, dans sa jeunesse il avait poussé par curiosité la porte des fameuses éditions Lug sans que l'expérience soit extraordinaire. Il y était retourné quelques années plus tard, devenu adulte, alors que l'Affaire Louis Trio commençait à tourner dans les radios. L'équipe de Lug avait été toute surprise de réaliser qu'une vedette du Top 50 faisait partie de ses lecteurs réguliers. On avait officialisé la chose dans l'une des revues, en confectionnant une "fiche personnage" à son effigie (dessinée par Ciro Tota), qui présentait Cleet Boris comme une sorte de super-héros. Cleet Boris lui-même était un créateur de bandes dessinées, dans lesquelles il lui arrivait bien souvent de faire allusion à ses lectures de jeunesse, comme ***Superhéros, la comédie illustrée*** (1998) publié en collaboration avec David Scrima. Hubert expliquait aussi qu'il avait amassé TOUS les fascicules publiés par Lug depuis les années 1960. Plus tard, alors que l'ère Lug était terminée, il avait refait surface chez Semic, dans un numéro de ***Fantask***, le temps de créer son propre super-héros français, l'Apache, une sorte de vie rêvée d'un de ses aïeuls. Un jour, dans le courrier de ***Comic Box***, nous avions eu la surprise de découvrir une lettre de lui, accompagnée d'une photo le représentant en Joker. C'était devenu un correspondant occasionnel mais régulier, qui nous parlait de sa passion des comics, nous envoyait les faire-part dessinés par ses soins, concernant les événements de sa vie familiale. Il nous parlait aussi (et pas seulement à nous, il engageait facilement la conversation sur les réseaux sociaux, entre deux publications de photos de pin-up) de son envie de nouveaux projets faisant allusion aux héros de son enfance. Il est mort subitement, le 2 mai 2016, lui aussi dans sa cinquante-troisième année.



LEGO STAR WARS LE RÉVEIL DE LA FORCE CHICS

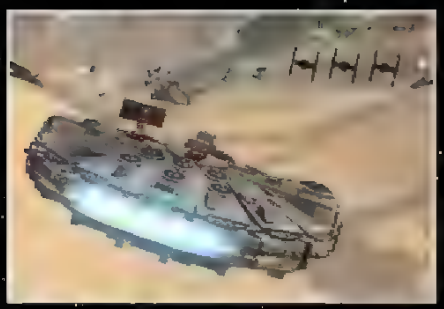
NOUVEL ÉPISODE AU CINÉMA SIGNIFIE NOUVEL ÉPISODE EN MODE LEGO ! L'ÉPISODE VII DÉBARQUE ENFIN EN JEU VIDÉO. ENCORE DE L'AUTO-DÉRISION ET DE L'AVENTURE AU PROGRAMME...

Encore un jeu LEGO ? Oui, mais *LEGO Star Wars : le Réveil de la Force* est la suite d'une histoire d'amour entre l'univers des briques et l'univers de la Force, comme nous l'explique Tim Wileman, producteur associé chez TT Games : « *Nous avons toujours travaillé en étroite collaboration avec Lucasfilm. Notre premier jeu remonte à 11 ans* : Lego Star Wars. *C'était extraordinaire de pouvoir relancer ce partenariat. C'était logique pour nous de revenir avec ce nouvel épisode, qui s'inspire du* Réveil de la Force. »

(RE)CRÉATION

Comme les précédents jeux *LEGO Star Wars*, ou plus récemment *LEGO Marvel's Avengers*, *Le Réveil de la Force* reprend l'histoire principale du film du même nom. Pour ceux qui auraient manqué le début : l'ex-Stormtrooper Finn s'écrase sur la planète

PLANÈTES



Jakku. Il y rencontre la mystérieuse Rey. Le duo va s'envoler, à bord du *Faucon Millenium*, vers des aventures palpitantes aux quatre coins de la galaxie. Quand on connaît la culture du secret chez Lucasfilm et Disney, on peut se demander comment TT Games a fait pour aborder cet épisode. « *Nous avons travaillé avant, pendant et après le tournage du film ! Le processus de design et de scénario a commencé bien avant le tournage. Lucasfilm comprend notre façon de travailler. Nous avons dû attendre pour certains éléments.* »

Pour une immersion totale, Harrison Ford, Daisy Ridley, John Boyega ou encore Adam Driver ont repris leurs rôles pour enregistrer leurs voix dans le jeu. Tim Wileman explique le processus : « *Nous avons accès à tous les dialogues du film. Mais nous avons eu la chance de pouvoir enregistrer des phrases additionnelles pour la plupart du casting. C'est un vrai privilège. Ça nous a permis d'avoir plus de flexibilité en termes de créativité, notamment pour les quêtes annexes ou les niveaux supplémentaires. Les voix apportent plus d'authenticité au jeu. Nous avons aussi tous les effets sonores et les musiques de l'univers* Star Wars. »

GALAXIE SANS FIN

On peut s'interroger sur une sortie estivale du jeu. D'habitude, les développeurs profitent de la promo du film pour sortir l'adaptation vidéo-ludique. Six mois après *Le Réveil de la Force* et six mois avant *Rogue One*, LEGO SW permet de maintenir la frénésie sur l'univers de George Lucas. Mais ce n'est pas la seule raison : « *Nous voulions créer le meilleur jeu LEGO possible. De plus, nous avons eu plus de temps pour travailler sur les missions secondaires. Elles se déroulent avant l'épisode VII. Nous devions créer des environnements propres à chaque mission… en partant de rien ! Il nous fallait quelques mois de plus ! (rires) Et nous en avons profité pour peaufiner le jeu au maximum.* » Et le joueur profite en effet de ce développement poussé. Le jeu aura dès le départ six nouvelles aventures se situant avant l'histoire principale. Parmi ces quêtes, on retrouve Han Saolo et Chewbacca à la chasse aux Rathtars, le sauvetage de l'Amiral Ackbar par Poe Dameron ou l'abordage du Premier Ordre par le pirate Pilleur Rouge. « *Nous voulons plaire aux fans de* Star Wars *mais aussi aux fans de LEGO.* »

En outre, un *Season Pass* propose des DLC (contenu téléchargeable supplémentaire payant), comme par exemple des packs de personnages de la prélogie, de *Star Wars Rebels* (le dessin animé) ou des packs d'aventures.

COURS DE PILOTAGE

Le gameplay a été mis à jour. Ainsi, le joueur aura la possibilité de construire plusieurs objets avec les mêmes pièces. Cela a pour conséquences de proposer différentes séquences selon le choix : détruire une porte avec un bélier ou avec une catapulte, par exemple. Une liberté accrue ! C'est aussi le cas dans les séquences de vol : « *C'est l'un des gameplay les plus sympa du jeu. C'est unique. Avant, voler avec un véhicule était assez linéaire. Mais maintenant, il y a des lieux ouverts, des arènes. On peut voler dans n'importe quelle direction, faire des vrilles, plonger ou monter en flèche. On peut piloter la plupart des vaisseaux* LEGO Star Wars : *le Faucon Millenium, les X-Wing, les Tie-Fighters… On prend part à des séquences de combats dans les airs. On peut revivre les moment-clés du film, comme l'évasion de Jakku avec Rey et Finn dans le* Faucon Millenium. »

Le mode histoire suit Rey et Finn dans leur aventure mais il est également possible de jouer avec Kylo Ren, Han Solo ou encore Luke Skywalker. « *On suit la trame du film dans le mode histoire. Scène après scène. Mais bien sûr, il y a le mode "jeu libre" dans lequel le joueur peut rejouer toutes les séquences du mode histoire avec les personnages de son choix. Il y a plein de zones secrètes, des "easter eggs"… On s'amuse à explorer ces mondes avec tous les personnages. Nous avons créé des séquences plus longues pour certaines ères de jeu. Par exemple, on peut explorer une épave de Star Destroyer avec Rey, alors que dans le film, on ne voit cette épave que quelques secondes.* »

LEGO a sorti depuis décembre plusieurs sets de construction. Les développeurs s'en sont inspirés pour leurs modèles 3D : « *Les gens de Lego ont réalisé des constructions fantastiques. C'est donc logique de les utiliser dans le jeu vidéo. Mais nous avons aussi créé nos propres véhicules. On ne les trouve pas en magasin !* »

L'APRÈS *STAR WARS*

Même si une suite n'est pas encore au programme, LEGO a encore de beaux jours sur consoles. « *LEGO plaît. C'est une combinaison de plusieurs choses. L'accessibilité est pour beaucoup. Nos jeux sont avant tout destinés au jeune public, mais les adultes s'y retrouvent aussi. Par exemple, les puzzles et les énigmes du Réveil de la Force sont multigénérationnels. L'humour aussi. Nous faisons en sorte que les moments drôles du jeu soient cool et nouveaux. Parfois, ils sont subtils comme un clin d'oeil ou une remarque, mais parfois, c'est plus évident, comme des chutes ou des objets décalés.* »

Tim Wileman, qui a collaboré entre autres à *LEGO Jurassic Park* et *LEGO Hobbit*, n'a pas de licence préférée : « *Elles ont toutes une place particulière dans mon coeur. En termes de nouveautés, d'excitation, de personnages… c'est celui-ci !* » Son envie pour l'avenir ? « *Ghostbusters ! Je sais qu'ils ont fait des coffrets LEGO (la voiture et le quartier général), mais j'aimerais bien jouer à un jeu vidéo LEGO Ghostbusters. Les deux SOS Fantômes adaptés au format LEGO, ça serait un rêve ! C'est peu probable, mais on ne sait jamais… Je vais continuer à les harceler !* » (rires)

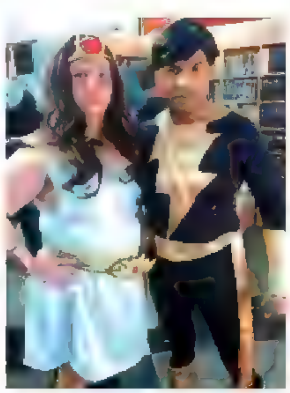
Pierre Bisson

***LEGO® Star Wars : le Réveil de la Force*, le 28 juin sur PS4, PS3, XBox One et XBox 360, Wii U et PC**

©Lucasfilm Disney LEGO

IL N'Y A PAS SI LONGTEMPS, LES FESTIVALS FRANÇAIS DE COMICS ÉTAIENT ASSOCIÉS À UNE GRISAILLE DE BLOUSONS ET DE SAC À DOS, DANS LES FILES D'ATTENTES DES DÉDICACES. DEPUIS QUELQUES ANNÉES, L'ATMOSPHÈRE EST DEVENUE AUTREMENT PLUS COLORÉE, DEPUIS QUE L'ON PEUT Y CROISER AUSSI BIEN DES HARLEY QUINN QUE DES IRON MAN. LE COSPLAY S'EST IMPLANTÉ CHEZ NOUS ET JOUE UN DOUBLE RÔLE DE REVENDICATION ET D'INTÉGRATION.

Pendant des décennies, croiser un Firestorm ou une Spider-Gwen dans les allées d'un festival français semblait relever du domaine de l'abstrait. Les cosplayeurs avec des costumes perfectionnés, plus vrais que nature, semblaient l'apanage des conventions de comics américaines ou des manifestations estampillées manga. Ils et elles sont désormais de plus en plus nombreux à chaque nouveau rendez-vous. On n'imaginerait plus Paris Comics Expo, Comic Con Paris, Paris Manga & Sci-Fi Show, le Toulouse Game Show, la Comic'Gone ou les autres manifestations comics sans qu'un Joker y débarque. Et même mieux (puisqu'après tout Batman et ses ennemis sont devenus des icônes transmédia), on croise parfois de véritables surprises dans les allées, des personnages tirés du Golden Age ou d'obscurs ennemis des X-Men qui n'ont plus été utilisés depuis une ou deux décennies. De nos jours, un festival qui n'a pas son concours de cosplay, même minime, n'est pas jugé complet. Le phénomène permet d'afficher les couleurs (dans tous les sens du terme) du monde des comics. À l'intérieur de cet univers, c'est aussi une manière d'afficher une certaine diversité. Fut un temps où l'on gardait l'image de manifestations hantées principalement par des lecteurs mâles, avec tout juste quelques femmes glissées dans les files d'attente. Les Power Girl, Poison Ivy, Phénix, Marvel Girl ou Malicia du dimanche ont débarqué, bien visibles, comme pour dire *"On est bien là!"*, incitant un public féminin plus large à pousser la porte. Même les visiteurs qui n'osent franchir le pas du cosplay sont pour la plupart admiratifs et en reviennent avec de nombreuses photos. La présence des cosplayeurs n'a pas seulement changé l'ambiance. Elle modifie aussi les souvenirs que nous ramenons d'un festival de comics.



VERS UN CÔTÉ PLUS PRO?

Même s'il est faux de dire que l'on n'avait jamais croisé avant un Batman ou un Spider-Man, les choses se sont réellement accélérées depuis six ou sept ans. Philippe Lauby, aujourd'hui responsable de Cospro Agency (*cospro-agency.com*), en est le premier surpris : « *À l'époque je travaillais au Japon et je me suis intéressé au cosplay qui se pratiquait là-bas. Un peu plus tard, vers 2009, j'ai décidé de m'intéresser au phénomène en France et j'ai regardé ce qu'on pouvait trouver sur Internet. Il existait des choses mais de façon peu organisée. J'ai fait un partenariat avec Manganews et lancé le site Pixidolls, où les gens pouvaient poster leurs photos de cosplay. C'est là que j'ai commencé à prendre contact avec cette communauté et que j'ai décidé de m'y*

COSPLAYEURS
TENUE CORRECTE EXIGÉE

mettre moi-même. » Philippe devient donc... Tintin. À sa grande surprise, son premier cosplay est salué. Mais en parallèle, il commence aussi à être contacté, via son site, par beaucoup de sociétés à la recherche de cosplayeurs pour animer des événements : « *Ce n'était pas mon intention au départ. Mais étant donné que j'avais ce site – qui n'avait pas pour but premier l'organisation – je recevais des demandes d'entreprises ou même du centre Pompidou. Je me suis donc finalement retrouvé à organiser des événements. C'est-à-dire pas seulement réunir des cosplayeurs pour ces rendez-vous mais aussi les accompagner dans le côté pro des choses. C'est comparable à un rôle d'agent, comme ce que l'on a pu faire dernièrement, en participant à l'avant-première de* Warcraft. » À partir de là, la question est posée. Peut-on réellement vivre de l'activité de cosplayeur, à l'instar de certaines personnalités américaines, comme Valerie Perez (cosplayeuse connue pour son interprétation de Wonder Woman, qui était également présente à la PCE). Philippe Lauby tempère : « *En vivre à part entière, non. on en est loin en France, en revanche, à notre niveau, nous faisons tout pour que les cosplayeurs puissent avoir une reconnaissance professionnelle. Valérie Perez ce n'est pas moi qui l'ai fait venir, mais la PCE qui a directement traité avec elle. Du coup, ça a été une occasion de la rencontrer, de la faire participer au jury du concours* ». À défaut d'en vivre, Philippe et son agence espèrent vraiment installer une activité d'appoint pour certains, conscient du poids qu'a pris la présence de cosplayeurs lors de certains rendez-vous : « *En France, sur les salons, il y a un climat général que je n'apprécie pas forcément, qui consiste à organiser des concours, avec de petits lots à gagner. Mais je trouve que les salons ne s'occupent pas toujours bien des cosplayeurs. Au début des manifestations comme Japan Expo faisaient des efforts envers ce milieu, ensuite ils ont complètement arrêté. Pour Paris Comics Expo, il y a deux ans, on avait mis en place une réduction du prix d'entrée pour les cosplayeurs participant au concours. Mais nous nous sommes rendu compte que c'était vraiment difficile à gérer à ce niveau-là. Du coup cette année, on avait décidé d'organiser la gratuité des vestiaires pour les cosplayeurs. C'est la moindre des choses* ». Et qui plus est les choses se compliquent lorsque l'on tente de distinguer différentes sortes de cosplays. Peut-on mettre sur le même plan l'amateur forcené qui s'est fabriqué sa propre armure d'Iron Man et une simple visiteuse qui, pour voir, a déchiré son jean pour imiter Jessica Jones? Philippe Lauby acquiesce : « *Ce ne serait pas très juste de définir une limite entre ceux qui font les choses avec un certain sérieux et les dilettantes. Et du coup c'est un peu difficile de juger qui mérite quoi.* »

Du coup comment envisager de structurer des prestations ? Est-ce que seuls ceux qui ont fabriqué les meilleurs costumes sont concernés par une démarche professionnelle? « *On ne raisonne pas de cette manière mais plus en termes de présence, bien que cela puisse souvent revenir un peu au même. En général, ceux qui ont conçu leur propre costume sont aussi ceux qui font*

le plus d'efforts pour incarner le personnage. C'est très rare que des cosplayeurs ayant un certain niveau fassent appel à d'autres gens pour créer leur costume. Ce serait un peu comme si un peintre célèbre demandait à quelqu'un d'autre de faire ses tableaux. Souvent on fait surtout appel à des gens qui font leur propre costume. C'est pour cela qu'on a créé un réseau social dédié, sur notre site. Mais contrairement à Facebook, où il est très difficile de découvrir des gens qui débutent, qui ont peu de visibilité sur les réseaux sociaux, notre but est de mettre en avant tous les artistes qui s'inscrivent. C'est comme cela que nous-mêmes nous découvrons de nouveaux talents et que nous pouvons travailler avec des gens dont nous n'avions jamais entendu parler. On approche des 400 artistes, sachant que le site a été créé courant janvier 2016. Je profite également de l'expérience de Pixidolls et de mon réseau pour faire appel à des artistes qui travaillent régulièrement avec moi, de les faire connaître. On fait aussi des articles sur les conventions, nos photographes vont sur les salons à l'étranger pour montrer comment cela se passe là-bas. Par exemple lors d'une récente convention anglaise, les cosplayeurs français ont adoré, alors que les Anglais eux-mêmes ont détesté. On tente de donner des avis, car si l'on regarde bien il n'y a pas grand-chose pour savoir si tel salon va être intéressant ou pas en termes d'accueil des cosplayeurs. » Philippe souligne aussi que tous les cosplayeurs n'ont pas forcément les mêmes objectifs et ne se pensent pas forcément comme des doublures de personnages à succès. Pour d'autres, le défi est ailleurs. Si vous regardez bien, vous croiserez à l'occasion des personnages du Golden Age ou de troisième zone. Bien que cela n'enlève rien à la complexité ou à la beauté des costumes, ces artistes ont choisi des héros confidentiels, parfois improbables, qui font que même les lecteurs les plus aguerris vont se creuser un peu la tête pour les reconnaître. « *Certains cosplayeurs veulent tout simplement s'approprier quelque chose qui n'a pas déjà été fait quinze fois par tout le monde. C'est une autre manière de sortir du lot.* »

Hors festival où avant-première, pourrait-on imaginer que les cosplayeurs finissent par devenir prestataires pour tous les rendez-vous possibles, c'est-à-dire même dans le cadre du privé, pour des mariages geeks par exemple. L'idée amuse et intéresse notre interlocuteur. Mais pas pour faire tout et n'importe quoi : « *Il faut faire attention. On sait que les personnages représentés appartiennent à des marques. On travaille donc principalement pour l'instant avec elles. J'ai fait appel à des avocats pour délimiter le cadre. Nous avons le plus grand respect pour la propriété intellectuelle et du travail des artistes. Quand on travaille avec Universal, ils sont en droit de nous demander d'utiliser des costumes concernant des personnages dont ils ont la propriété intellectuelle. C'est même une reconnaissance pour nous. Les cosplayeurs qui interviennent dans ces conditions-là sont heureux de pouvoir travailler officiellement pour la marque concernée. Cela nous est déjà arrivé d'avoir des commerçants qui nous demandaient de faire des choses sur* Star Wars. *Et on est obligé de leur dire non, parce que nous ne voulons pas franchir la ligne et prendre le risque de mettre les artistes en danger sur ce genre de situation. Pour un mariage, dans le cadre d'un rassemblement privé entre amis et non rémunéré, ce ne serait pas forcément gênant. Dans le cadre de prestations, on aura tendance à plus proposer des univers. Si quelqu'un nous demandait du* Star Wars, *on aurait tendance à lui proposer une thématique science-fiction. En lieu et place des héros de* Star Wars *on proposerait des personnages extraterrestres qui ne sont pas liés à une marque déposée…* »

SÉCURITÉ À DEUX VITESSES

Est-il besoin de conseils particuliers concernant la sécurité? On l'a vu à l'occasion des mesures de sécurité prise dans le cadre du plan vigipirate, les cosplays incorporant des reproductions d'armes ont été restreints, souvent pour se conformer à des décisions des autorités. Il y a aussi les cas de costumes incorporant des éléments anguleux ou en métal, qui pourraient faire craindre un risque. Mais le cosplayeur souligne un autre élément : « *Il faut bien parler d'une certaine hypocrisie en la matière. On empêche l'entrée à des cosplayeurs pour ces raisons de sécurité; parce qu'il ne faut rien qui ressemble de près ou de loin à une arme. Ce qui serait compréhensible si dans le même temps, dans la plupart des festivals, on ne trouvait pas des stands qui vendent des reproductions de sabre, de katana et ce genre de choses* ». Le cosplayeur insiste aussi sur la maturité de sa communauté : « *Souvent les gens ont passé des semaines voire des mois sur la conception de leurs costumes. Ce sont des gens sérieux et responsables qui n'ont pas incorporé n'importe quoi sans se demander si cela pouvait se détacher ou accrocher les passants. Par les temps qui courent, on*

peut comprendre les limitations sur des accessoires évoquant des armes ». D'ailleurs, il explique aussi que le premier réflexe d'un cosplayeur est de ne pas spécialement rechercher à approcher ou à toucher le public, par peur qu'un costume qui a demandé tant de travail soit abîmé par le passage de gens. « *En fait, sur les salons le public est généralement très peu respectueux de ça, involontairement. Les gens veulent toucher, voir en quelle matière c'est fabriqué… Et le cosplayeur fait donc très attention qu'on n'abîme pas son travail* ». Le public ne réalise pas toujours dans quelles conditions les cosplayeurs sont présents, confondant parfois la pratique avec des figurants rémunérés façon Disneyland. Les gens ont également tendance à penser que prendre des photos est un dû, sans forcément penser à demander la permission à l'intéressé (qui peut être en train de marquer une pause, après avoir marché des heures sous un costume lourd ou qui tient chaud). « *La communauté est très méfiante en ce qui concerne le droit à l'image, car il y a beaucoup d'abus… Il y a deux ans, nous nous sommes aperçus que certaines banques d'images revendaient des photos de cosplayeurs à des prix fous, photos qui avaient été prises gratuitement. La personne photographiée ne touchait pas un centime. On a fait retirer toutes les photos. Sur Paris, on a la chance d'avoir énormément de photographes talentueux. En général on les connaît, au moins de visage. On sait qui ils sont et bien souvent ils transmettent les photos. C'est un échange. Ce n'est pas à sens unique. On le sait, certains médias généralistes aiment faire des reportages sur le cosplay pour s'en moquer. Quand on repère un photographe professionnel qu'on ne connaît pas, on est donc très méfiant* ». D'autres visiteurs, sur le même registre, vont spontanément au contact, toujours sans demander. Et on se souviendra, lors de la Comic Con Paris de 2015, de "l'exemple" d'un présentateur de TV passant "une main au panier" à un cosplayeur pour un reportage, sans s'occuper de le prévenir ou de lui demander quoi que ce soit! Philippe Lauby nous explique que cela n'a rien d'anecdotique « *Des histoires comme ça, on en entend beaucoup. Si bien d'ailleurs que souvent, on refuse des interviews pour de grandes chaînes, car on en a marre de passer pour des idiots alors que souvent, c'est une pratique qui demande bien des compétences* ». Car il convient de rappeler que sous les costumes se cachent de vraies personnes, avec des métiers très sérieux le restant de la semaine. Philippe énumère. En quelques années, sous les masques, il a croisé aussi bien des militaires que des chercheurs en nanotechnologie. Des gens de tous les âges, de tous les niveaux d'éducation, tous les genres. Gentils attardés, grands enfants qui seraient restés coincés à l'époque de Mardi Gras? Rien ne saurait être plus faux.

XF

DREAM, FAN DE MÉCHANTS QUI N'EN SONT PAS !

Si Dream se dit grand lecteur de tout ce qui peut lui passer sous la main, il avoue une affection particulière pour les comics. Il a basculé dans le cosplay il y a 11 ans : « *C'était à l'occasion du défunt festival Paris Jouet Collection. Chez mon fournisseur de comics, une affichette informait que l'on pouvait venir déguisé comme son héros préféré. J'étais en pleine lecture du Punisher alors j'ai attrapé un T-shirt, un grand manteau noir et deux pistolets en plastique et c'était parti !* ». Depuis, bien des choses ont changé. À commencer par l'attention croissante autour des cosplays orienté comics. Dream y voit une conséquence du succès des films de super-héros « *Même si on associe cela plus particulièrement au manga et que quelques pseudo-otakus crient au sacrilège, prétendent que cela vient du Japon, il faut savoir qu'au contraire, le cosplay tel que nous le connaissons est né dans les années 1970, en particulier aux alentours de la sortie du premier* Star Wars. »
Pour Dream, c'est devenu une passion dévorante : « *Je participe à environ une douzaine de sorties par an. J'ai fabriqué 105 costumes en 11 ans, même si j'en réutilise régulièrement certains, comme un Pyramide Head (*Silent Hill*), porté une bonne vingtaine de fois.* »
Sur les 105 costumes, pas un qui se ressemble, en particulier en termes de difficultés. « *Pour faire le Docteur House, il suffit d'un quart d'heure si on a les bons accessoires.*

Pour Magneto, un projet plus récent, il a fallu trois semaines ». Et Dream ne s'est pas limité au Maître du magnétisme, il a été tour à tour Black Adam ou même Larfleeze (le porteur de lanterne orange). Pas vraiment le personnage auquel on s'attend : « *Je fonctionne au coup de cœur, il suffit qu'une histoire me plaise beaucoup. Larfleeze, c'est parce que je l'avais vu dans* Blackest Night. *J'ai adoré le personnage, qui est hyper-égoïste mais en même temps ne calcule pas, n'est pas réellement méchant. Black Adam, c'est parce qu'il y avait une ressemblance physique et puis parce que là aussi il est assez ambigu. Corto Maltese parce que j'adorais la BD depuis que j'étais gamin. J'ai grandi avec. Reed Richards, c'est parce qu'un autre cosplayeur m'avait fait la réflexion que je lui ressemblais assez, physiquement. En fait j'avais commencé de faire un Nick Fury classique. Il m'a dit "On dirait Reed Richards qui s'est déguisé en Nick Fury." J'ai essayé, ça a marché tout de suite et ça m'a valu d'apparaître dans la Flander's Company. D'une manière générale je préfère les cosplays qui intègrent un gilet, un manteau ou une cape. Si un personnage a ça, il a plus de chances de m'intéresser* ». Néanmoins, le cosplayeur s'est lancé dans un nouveau projet d'envergure, qui n'implique ni manteau ni cape – Galactus : « *Je mesure 1,98 m , c'est plutôt un bon plan pour jouer les Galactus. J'adore le personnage depuis mon enfance, quand je lisais les comics via les traductions de Lug, Strange et tout le reste. Le type hyperpuissant au point de manger des planètes. En un sens il est comme Larfleeze, il agit parce que c'est sa nature, pas parce qu'il est mauvais* ». Tout n'est pas rose dans l'univers du cosplay et Dream regrette les petites batailles d'ego : « *Beaucoup de clans se forment. Ça a toujours été. On trouve forcément des dénigrements entre ces bandes, de fausses idées voir des rumeurs ("Untel ne fabriquerait pas ses costumes mais les acheterait") ou même des gens qui s'envoient des noms d'oiseaux. Depuis trois ou quatre ans, on a formé un groupe d'amis et ça aide aussi à se protéger de ces ragots éventuels.* » Pour la prochaine édition de la Japan Expo, Dream incarnera avec quelques amis(e)s les personnages DC Bombshell, licence qui a intégré des héros masculins dans des épisodes récents.
Il sera dans la peau de l'Aquaman de cet univers.

ON NE PEUT PAS DIRE QUE L'ANNÉE 2016 AURA ÉTÉ TENDRE AVEC SES ICÔNES MUSICALES. APRÈS DAVID BOWIE EN JANVIER DERNIER, C'EST PRINCE QUI A BRUTALEMENT DISPARU LE 21 AVRIL. À PREMIÈRE VUE, PRINCE ET COMICS NE VONT PAS DE CONCERT. MAIS C'EST ENTRE LES CASES QU'IL FAUT CHERCHER L'INFLUENCE DU KID DE MINNEAPOLIS. UNE INFLUENCE BEAUCOUP PLUS IMPORTANTE QU'IL N'Y PARAÎT.

C'est sûr, la "comicsographie" Princière est assez peu fournie. On ne dénombre que quatre one-shots publiés. Deux officiels et deux qui ne le sont pas. Trois publiés au début des années 1990, au plus fort de la "bulle spéculative" des comics, l'un en 2013.

Fondé par Todd Loren, Revolutionary Comics était un petit éditeur basé à San Diego (entre 1989 et 1994). Son fonds de commerce : la bio comics non autorisée de musiciens (une sorte d'ancêtre des Bluewater Prod et autres éditeurs alternatifs). Ces bios étaient très approximatives, parfois un tissu de ragots mis en images par des débutants payés au lance-pierre. Prince n'allait pas échapper à ce "traitement de faveur". C'est avec ***Rock'N'Roll Comics#21*** de février 1991 que le Kid de Minneapolis est "honoré". Loren écrit l'épisode lui-même et embauche un jeune artiste du nom de... Stuart Immonen (***Empress, Avengers***) pour l'illustrer. Qualitativement, on ne peut pas dire que ce soit une réussite. Et s'il s'arrache aujourd'hui à prix d'or, c'est surtout à cause de la rareté de Prince dans les rayons des comic shops. Vingt-deux ans plus tard, BlueWater Prod, héritier illégitime de Revolutionary Comics, sortira, à son tour une bio de Prince assez oubliable dans sa collection ***Fame*** (qui contenait quelques perles comme la bio "non autorisée" du chien d'Obama).

CONTRE-OFFENSIVE ET PIRANHA

Hasard du calendrier, c'est à peu près au même moment, en janvier 1991, qu'un comic-book officiel, ***Prince : Alter Ego***, sort chez Piranha Press, une branche de DC Comics, sorte d'ancêtre de Vertigo, qui ne démarrera que deux années plus tard. À l'époque, Piranha n'a aucune expérience des comics musicaux. Mais Prince étant devenu un chantre de l'indépendance face aux labels, sa présence chez Piranha n'a, somme toute, rien d'étrange. En prime, ***Alter***

CI-DESSUS : La salle de conférence de l'école. Pleine de souvenirs et de planches originales de tou

Ego est produit avec des moyens conséquents et une équipe créative de haut vol : Dwayne McDuffie scénarise, Denys Cowan et Kent Williams s'occupent des graphismes et Brian Bolland livre une magnifique couverture. Soyons honnêtes, ce n'est pas le meilleur travail effectué par cette formidable creative team (plus tard derrière le label Milestone Comics et quantité de réussites). L'idée était de mixer l'univers de ***Purple Rain*** avec celui de Batman, avec qui Prince était fortement associé vu qu'il avait composé tout un album pour le premier film de Tim Burton. En résulte un comic-book baroque, poétique et franchement barré avec un vilain d'opérette qui n'est autre qu'une version machiavélique (mais pas tant que ça) de Prince, le Spooky Electric. Les connaisseurs reconnaîtront ce nom, emprunté au répertoire de l'artiste de Minneapolis and la chanson *Eye No* (sur l'album ***LoveSexy***).

Trois ans plus tard, Piranha récidive avec un autre one shot intitulé Prince and the ***New Power Generation : Three Chains of Gold***. Passé bien plus inaperçu que son devancier, ce nouvel opus est l'adaptation d'un film sorti directement en vidéo et produit par Prince à Paisley Park. Le titre fait référence à une chanson présente sur l'album ***LoveSymbol*** (***o+->***) de 1992, et un opéra-rock du même nom. Curieusement, le film, et le comic-book sont sortis deux ans après le disque, à une époque où Prince était déjà passé à autre chose. Depuis 1993, l'artiste lui-même ne fait plus référence à New Power Generation comme son groupe. Il l'a satellisé. À ce moment-là, l'artiste n'utilise même plus son nom, choisissant le Love Symbol comme emblème. Il est entré en guerre avec sa maison de disques, Warner Bros, propriétaire de DC Comics et donc de Piranha Press. Il semble que le projet ait fait les frais de cette guerre interne, sorti dans l'indifférence générale alors qu'il était prêt depuis longtemps.

BIZARRERIES ET PARODIES

Forcément, quand on est une personnalité publique aussi iconoclaste que Prince, avec une image très graphique, les parodies ne manquent pas. Dès l'explosion médiatique de Prince, au milieu des années 1980, on a vu apparaître des dessins et comic-strips parodiques. Les premiers à dégainer ont été les humoristes du magazine Cracked (un adversaire historique du célèbre Mad Magazine). Dans son numéro 209, Cracked met Prince en couverture, croqué, avec Michael Jackson et… Boy George, par le vétéran des comics, John Severin. Les médias de l'époque s'en donnaient d'ailleurs à cœur joie sur la rivalité, supposée ou réelle du roi de la Pop avec le "Yoda Pourpre" comme Prince s'était lui-même baptisé. Plus étrange est cette idée de transformer le Kid de Minneapolis en monstre de Frankenstein. On doit ce concept saugrenu à Rod Kierkegaard. D'abord sérialisé dans ***Heavy Metal*** (l'équivalent américain de ***Métal Hurlant***), ***Rock Opera*** a ensuite été compilé dans un album intitulé ***Shooting Stars***. Toutes les stars en prennent pour leur grade !

PRINCE ÉTAIT-IL UN LECTEUR DE COMICS ?

Clairement, la réponse est non. Mais l'artiste avait toujours eu beaucoup de tendresse à la fois pour le médium et pour les super-héros, Batman en particulier. Il avait avoué, au moment de la sortie du tout premier film de Tim Burton, en 1989, que la série télévisée des années 1960 avec Adam West avait bercé son enfance. Aussi, quand le réalisateur lui a demandé de pondre une chanson pour accompagner son film, Prince, qui faisait rarement les choses à moitié, est revenu dix jours plus tard avec un album entier. Ira Mason, journaliste à MTV a déclaré que *"Prince comprenait Batman mieux que quiconque"*.

Et pour cause, comme tout gémeau qui se respecte, Prince assume une certaine dualité. Depuis le début de sa carrière, il a utilisé de nombreux pseudonymes, des identités secrètes, selon les projets. Il a même créé Camille, une version féminine de lui-même dont la carrière n'a pu décoller en raison d'embrouilles Warner.

Avec l'album ***Batman***, Prince peut enfin afficher deux personnalités à la fois. Être Batman et le Joker. En témoigne l'esthétique du clip Batdance, dans lequel son costume est une moitié de l'un et de l'autre. Sur l'album, Prince se coule dans la peau des personnages titres après titres. Il est le narrateur, puis Bruce Wayne, puis le Joker, puis Vicki Vale et finalement tout le monde, avec Batdance qui clôt le disque. Mais surtout, après la parenthèse de l'album, Prince a continué à entretenir sa relation avec le

Dark Knight dans le plus grand secret. Tout début mai, quelques jours après son décès, les légataires désignés pour répertorier et évaluer le patrimoine du chanteur ont percé la porte du coffre-fort dans lequel il stockait tous ses projets inédits. Un trésor estimé à plusieurs millions de dollars. Évidemment, le contenu du "Vault" comme l'appellent les fans, n'a pas tardé à fuiter dans la presse. Et les découvertes ont été surprenantes, surtout pour les fans de comics. Prince possédait une réplique du costume de Michael Keaton dans Batman. Une copie presque conforme puisqu'elle était… Mauve évidemment !

Mais il y a mieux. À chaque nouveau film de Batman sorti depuis les années 1990, Prince a composé un ou plusieurs morceaux, jamais révélés, comme des lettres d'amour à l'un de ses héros favoris. La chanson *Catsuit*, par exemple, a été inspirée par la Catwoman créée par Michelle Pfeiffer dans ***Batman le défi***. Un album entier, ***Robin***, a même été composé à la gloire du sidekick de Batman au moment de la sortie du piètre ***Batman & Robin***. En 2008, vraisemblablement touché par le sort d'Heath Ledger, l'interprète du Joker dans le Dark Knight de Christopher Nolan, prématurément disparu, Prince compose un album hommage sobrement intitulé ***Heath***, inédit également. Enfin, l'histoire d'amour entre l'artiste ne s'arrête pas là, puisqu'une collection de chansons destinées à Jared Leto (le Joker de Suicide Squad) a été composée récemment. Leto, qui est aussi chanteur, a-t-il eu accès à ces titres ? Les chantera-t-il un jour ? Mystère.

TOUS FANS DE PRINCE ?

De nombreux créateurs de comics ont soit incorporé le chanteur lui-même, soit des pans entiers de ses univers graphiques colorés dans leurs comics. Parce que la richesse de son œuvre et son universalité touchaient pratiquement tout le monde. Peter David et Mark Beachum créent en 1985, dans ***Spectacular Spider-Man Annual #5***, le personnage de Ace Spencer, directement inspiré de Prince. Il reviendra en 1986 dans l'Annual suivant, la couverture se permettant de lorgner sur l'affiche de *Purple Rain*. Ce ne sera pas la dernière fois. Même des personnages éloignés de Prince (le Flamingo, un adversaire du Batman de Morrison ou encore Batgirl pour une récente couverture variante) s'amuseront eux aussi à poser de la même manière sur une moto à l'arrêt. En 1987, Prince apparaît plus discrètement dans les pages de ***Captain America #327***. Il y participe, avec d'autres artistes, à un concert de charité qui n'est pas sans rappeler *USA for Africa* (l'initiative pour lutter contre la famine en Afrique). Kieron Gillen et Jamie McKelvie ont aussi créé leur propre Prince dans ***The Wicked+The Divine***. Il y a un personnage qui a des faux airs de Prince : Inanna.

Ironie du calendrier, deux semaines après la disparition de l'artiste, se tenait la convention Wizard World à Minneapolis. Les organisateurs ont immédiatement organisé un panel intitulé : *Prince: the comics connection –"Batdance" and beyond*. Comme quoi, Prince est bien plus lié aux comics qu'on ne pourrait le croire.

Innana dans *The Wicked+the Divine*. Un personnage mystérieux. . Comme Prince !

DE HAUT EN BAS:
La couverture de *Cracked*#109 par John Severin.
Une case de *Captain America* #327
La couverture de *Métal Hurlant*
Une page réalisée par Marco d'Afonso sur laquelle le Joker rend hommage à Prince à sa façon.

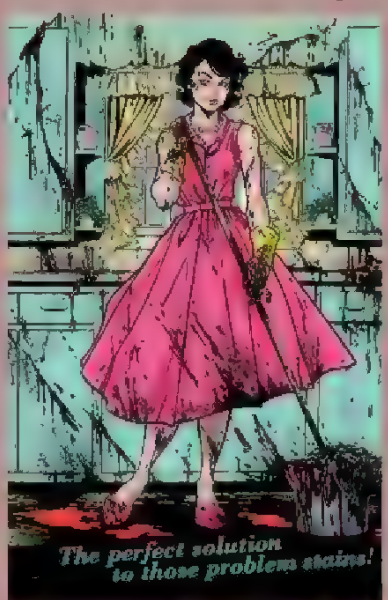
À GAUCHE :
L'Artiste réinventé en héraut de Galactus par Matt Sandbrook.

L'HÉROÏNE DE *LADY KILLER* POURRAIT ÊTRE, EN APPARENCE, L'UNE DES DESPERATE HOUSEWIVES. UNE FEMME AU FOYER QUI EST OBLIGÉE DE SUPPORTER SA BELLE-MÈRE ENVAHISSANTE ET DE RYTHMER SA JOURNÉE SELON LES HORAIRES SCOLAIRES DES ENFANTS. SEULEMENT VOILÀ, ENTRE LES COURSES ET LA MACHINE À LAVER, SANS QUE LA FAMILLE LE SACHE, C'EST AUSSI UNE TUEUSE SUR COMMANDE. JUSQU'AU JOUR OÙ SON EMPLOYEUR DÉCIDE DE SE DÉBARRASSER D'ELLE.

Lady Killer

CARNAGE À DOMICILE

Josie Schuller a de faux airs de Jacqueline Kennedy. L'épouse parfaite selon les codes de l'Amérique, qui tue en apparence le temps en jouant les représentantes Avon. Enfin, elle ne tue pas que le temps. Cette impeccable mère de famille est une exécutrice expérimentée, la "meilleure dans sa partie" comme dirait l'autre, tant que les missions lui sont données dans des créneaux horaires qui lui permettent, par ailleurs, d'entretenir la vie de son foyer. Tout irait bien si l'organisation qui l'employait ne commençait pas, à douter d'elle, appréciant peu qu'elle fasse passer ses tâches quotidiennes avant ses flingues. Et chez ce genre d'agent, on ne raccroche pas : on est éliminé ! Josie se retrouve donc vite sur la défensive et doit frapper la première... tout en déjouant les soupçons de Belle-Maman, convaincue que la jeune femme a pris un amant. Le thème de la tueuse mère de foyer n'est pas spécialement une nouveauté. Rien que dans les comics, on peut compter sur la *Jennifer Blood* de Garth Ennis et puis le cinéma nous a donné des héroïnes comme le rôle tenu par Geena Davis dans le film *Au Revoir à jamais*. Mais si elle ne peut prétendre être la première, la Josie de *Lady Killer* s'appuie sur des ressorts particulièrement efficaces. Sa créatrice, Joëlle Jones, l'a installé au centre d'une sorte de paradoxe. D'un côté la société attend de Josie qu'elle soit une femme normée, exécutant les tâches domestiques, de l'autre son échappatoire, sa profession de tueuse, se retourne contre elle et veut aussi lui imposer un choix. Josie va donc se retrouver dans une situation où, d'un côté, elle défend (face à des assassins) son rôle de mère et d'épouse, car elle l'a choisi. Sur l'autre versant, elle doit résister aux pressions qui, tout en étant moins meurtrières, voudraient exiger d'elle qu'elle reste à la maison et qu'elle n'ait pas de vie extérieure. Sous le vernis de l'Amérique des années 1960, pré-libération de la femme, Joëlle Jones exprime un discours moderne (sans pour autant débarquer avec de gros sabots) qui traite d'un certain formatage social. À l'heure où l'on fait de plus en plus le compte des héroïnes fortes dans les comics, Jones, aidée par le co-scénariste Jaimie S. Rich, prend les codes à rebrousse-poil, traite d'une femme en apparence pas du tout libérée mais qui, finalement, ne fait que de parler de ça, de façon assez fine. Petite, Joelle Jones était le souffre-douleur d'un ami de son frère. Comme la brute ne jurait que par les comics et comptait bien devenir auteur un jour, la jeune fille décida de son côté que la meilleure des revanches serait de le battre sur ce terrain. Elle decida de se consacrer au dessin, laissant quelque part en cours de route derrière elle les origines de ce choix. On retiendra qu'elle en est arrivée là en jouant des coudes, en décidant qu'elle ne céderait pas. On n'est pas obligé de connaître cette anecdote ou les détails de l'enfance de sa créatrice pour comprendre et apprécier *Lady Killer*, mais cet itinéraire, ce vécu, ce côté "Vous voulez me définir ? Vous allez voir de quel bois je me chauffe" est tangible dans les mésaventures de cette tueuse pragmatique. C'est ce qui donne du grain à ce récit, paru à l'origine chez Dark Horse et qui vient d'être publié en VF chez Glénat Comics. Joëlle Jones est une bonne narratrice. Ce qui veut dire que lu au premier degré *Lady Killer* est un récit prenant. Mais elle participe aussi, à sa manière et selon son propre angle, aux discussions autour du comportement compliant bien souvent attendu de la femme. Même si l'atmosphère est rétro, *Lady Killer* est donc à ranger sur votre étagère à proximité du futuriste *Bitch Planet*.



Zemo

MAILBOX

PARCE QU'ENTRE COMIC BOX ET SES LECTEURS, LE CONTACT N'EST JAMAIS ROMPU, CETTE RUBRIQUE EST LA VÔTRE.

email zemo@comicbox.com @comicbox Comic Box

QUID DE JOHN BYRNE ?

J'ai vu votre stand lors de la dernière édition du Paris Comics Expo mais je n'y suis pas allé tout de suite. Et à la fin de ma visite, il me fallait partir rapidement car j'avais un train à prendre ! Dommage, ça sera pour une autre fois. Je n'achète plus grand-chose dans les nouveautés et je me concentre sur le fait de compléter ma collection de "oldies" avec des auteurs classiques (John Buscema, Neal Adams, Jack Kirby, Steve Ditko, John Byrne, Paul Gulacy ? Gene Colan etc…). Vu la prolixité de ces auteurs, j'ai encore beaucoup d'acquisitions à faire ! Outre que je ne connais pas la plupart des auteurs actuels, les différents "relaunches" ont eu raison de ma pugnacité. Votre magazine reste d'excellente qualité. Vu mes goûts (et mon âge !), j'ai une préférence pour les articles concernant le Silver Age ou le Bronze Age mais je comprends bien qu'il en faut pour tout le monde. Deux suggestions d'articles :

– Que devient John Byrne ? Suis-je son dernier fan ? Je crois qu'il est né en 1950 et qu'il est peut-être en (pré)retraite mais j'aimerais connaître son actualité (s'il en a une)

– Je mets en vente, rarement, des comics de ma collection. J'ai à chaque fois l'impression de me couper un bras ! Pour les plus coûteux, j'aimerais savoir comment les faire "grader" par une tierce partie type CGC. Quel est le coût ? À partir de quelle valeur cela devient-il intéressant de les faire tiers-grader ? Comment s'y prendre ? Y a-t-il des comics book shops ou autres relais en France qui peuvent prendre cela en charge ? Un retour d'expérience de collectionneurs ?

Stéphane Petit (Amiens)

Cher Stéphane. Eh non ! Tu n'es pas le dernier fan de John Byrne, qui a néanmoins coupé les ponts avec Marvel et DC et ne travaille plus guère que pour IDW, principalement pour des romans-photos de Star Trek. Pour l'heure, il a décidé de ne plus dessiner de comics et ne fait plus que des "arts commissions", commandées via son site perso. Pour faire grader ses comics, le mieux est de prendre contact avec Fred Manzano, aux éditions Déesse (www.editions-deesse.com), qui est un expert agréé en termes de "comics grading", comme nous l'avons déjà mentionné dans nos pages.

GRAND ÉCRAN

Le cinéma et les comics étant maintenant devenus de véritables industries, un cahier spécial pourrait aisément être inséré dans notre revue favorite. Lisant les critiques cinématographiques du quotidien ***Le Monde***, que j'apprécie beaucoup par ailleurs, je pense qu'une chronique finement développée pourrait éclairer les amateurs et de comics et de cinéma. Pour ma part, et en me limitant au seul *Batman v Superman*, j'ai visionné ce film comme une véritable œuvre cinématographique et en tenant compte des contraintes de l'Univers Comics, c'est-à-dire les anciens films ou séries, l'évolution de personnages d'un film à l'autre, la qualité des lumières (Même si la 3D n'aide pas sur ce point), les astuces scénaristiques destinées à introduire les nouveaux personnages et les futurs développements. L'émotion suscitée par ces images est bienvenue, et je vous avoue qu'en de multiples circonstances je ne me prive pas de comparer monde réel et fiction comics et l'écart qui les sépare est parfois (et c'est assez terrible) très mince. Ces films vont largement au-delà de simples produits commerciaux.

Franck Sabourin

Cher Franck. En fait nous parlons régulièrement de l'aspect cinéma. Mais nous n'envisageons pas de figer les choses dans un cahier spécial. Parfois, la sortie d'un film tombe dans nos dates de bouclage et nous sommes donc en bonne place pour savoir ce que le film contient. Parfois non (et en général on se "refait" alors sur la critique de la sortie DVD). Le cas échéant tu peux retrouver nos critiqués ciné sur www.comicbox.com. Mais entrer dans une logique de cahier ciné ferait que tous les deux mois on aurait cet espace à remplir, même quand on n'aurait pas grand-chose à dire. Alors que ce ne sont pas les comic-books qui manquent et que la place n'est pas extensible. Donc, non, nous allons continuer à parler ciné à l'occasion mais notre fonction première reste les comics.

SOMMAIRE À LA LOUPE

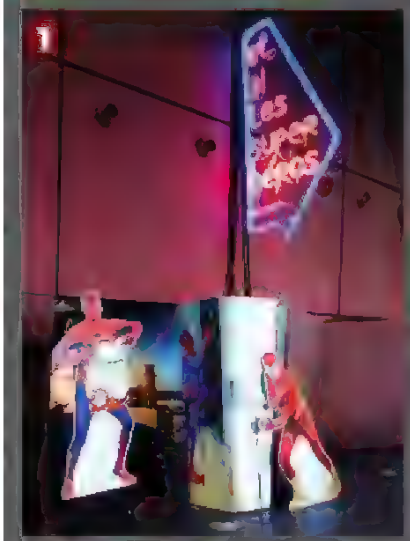
Familier du courrier des lecteurs de Panini, je ne me suis néanmoins jamais adressé à vous (si ce n'est par les petites annonces que vous transmettiez dans vos premiers numéros), pourtant j'achète le magazine avec fidélité depuis le #1 de 1998 et donc il faut croire qu'en bientôt 20 ans je n'avais encore jamais trouvé l'occasion de le faire. C'est en comprenant que nous arrivons au n°100 que je me dis qu'il est peut-être temps de faire le point. C'est avec nostalgie que je parcours de nouveau les numéros de la première époque. Certes, le magazine était moins épais (encore que 48 pages mensuelles contre 96 bimestrielles, on s'y retrouve), mais il était publié au format comics, là où la version actuelle (quand même en service depuis 10 ans passés) fait sa marginale sur mes étagères. Côté contenu, bien sûr ça a simplement évolué. Ainsi, la page "Le héros du mois" a mué en dossiers plus conséquents (de 2 à 6 pages) sur des personnages dont on a alors tout le temps et la place d'expliquer en détail les histoires à la fois biographique et éditoriale. Je ne vous cache pas que ces articles sont de loin mes préférés dans tout le magazine, car même sur des personnages que j'estime "maîtriser" j'arrive quand même toujours à y apprendre quelque chose ! Donc tous mes respects et ma gratitude à Xavier Fournier, dont cependant je dois avouer être moins convaincu par les Dr Psycho au fil des ans (je ne sais pas trop… souvent – pas toujours – je me prends à me demander où il veut en venir, ou alors ça ressemble plus à des listes d'exemples sur une thématique particulière… impression qui ne me sautait pas aux yeux auparavant). À l'inverse, je regrette l'évolution du regretté "Contrôle d'identité", qui pour sa part avait le mérite de brasser très large puisqu'on y découvrait aussi bien des lettreurs que des traducteurs ou même des comédiens de doublage (Richard Darbois dans le #16 !). À la place, on a eu dans un premier temps "les Planches Contact" (qui permettaient certes le plus souvent de s'en mettre plein les mirettes, mais quand ça tombait sur un artiste peu apprécié, ça représentait autant de pages de "perdues"), et puis est venu le soporifique (en ce qui me concerne. Je suis bien conscient que ça intéresse davantage les aspirants dessineux ;) "Imaginarium" où l'on essaie de décortiquer le style d'un artiste donné. Point commun de ces deux rubriques successives? Exclusivement dédiées aux dessinateurs, donc exit les métiers plus annexes et même les scénaristes… Dommage ! En revanche, je voudrais souligner un point que j'ai remarqué depuis déjà bien longtemps, à savoir la disparition quasi-totale des adaptations animées dans vos pages. En effet, rien qu'en prenant le #1, nous avons une pleine page

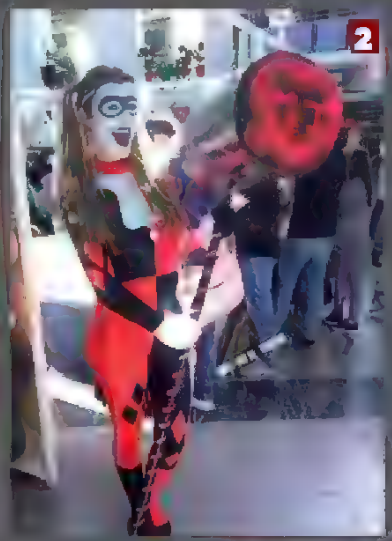
pour annoncer l'arrivée de *Batman Beyond*, un article de trois pages sur le *Spider-Man* de 1994-97, et le verso du poster central constitue carrément le guide des épisodes de ce dernier ! Même si l'on prend le #1 du relaunch de 2005, on a encore une double-page du magazine qui reste réservée à l'animation, avec ici des articles sur le *The Batman* de Jef Matsuda et la *JLU* de Bruce Timm ! Et plus globalement, comme depuis 2007, DC sortait plusieurs films d'animation par an, votre bimestrialité permettait d'évoquer celui du moment presque à chaque fois... Or cette collection perdure toujours mais vous avez cessé de nous tenir au courant... alors que, depuis, ils sont également édités en France ! Je crois que le comble a été de voir un numéro dont la quatrième de couverture était la pub d'un DVD Marvel Anime, mais dont aucun article dans le mag ne permettait d'avoir la moindre information dessus. Bref, un petit article de temps en temps pour signaler l'arrivée de nouvelles saisons/séries sur nos antennes, ou juger des films en actualité (le dernier *Justice League vs Titans* semblant très critiqué pour sa VF, une enquête serait bienvenue !), ou encore à l'occasion une interview des producteurs/réalisateurs (puissiez-vous avoir pu profiter de la venue de Paul Dini et Bruce Timm en France)...

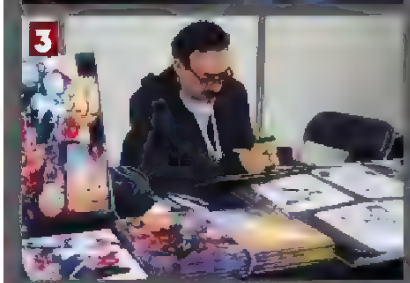
Julien

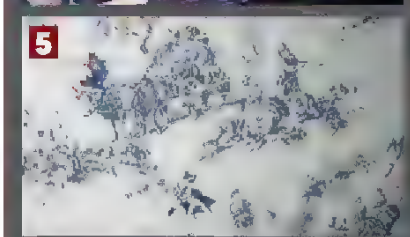
Cher Julien. Une lettre de plus de 10000 caractères, on a été obligé de couper mais nous avons préféré garder les aspects les plus critiques. Pour le Dr Psycho, tous les goûts sont dans la nature, mais l'idée est d'habiller le raisonnement à travers ces exemples. Et d'autres lecteurs reprochent de temps à autre ne pas lister TOUS les exemples. Il faut donc essayer de trouver un équilibre. Le contrôle d'identité et les planches contacts étaient deux choses différentes, l'un n'étant pas remplacé par l'autre. Les planches étaient là parce que nous avions remarqué que certains dessinateurs n'aimaient pas forcément répondre aux interviews et préféraient s'exprimer par l'image. À la longue, cependant, il est devenu plus difficile de trouver des artistes qui étaient OK pour se livrer à l'exercice des planches. Donc nous avons mis de côté la rubrique. Pour la supposée hégémonie des dessinateurs sur les scénaristes, non. En fait quand on fait des dossiers sur les personnages, on parle bien des rebondissements de leurs scénarios et pas tellement de la manière dont ils ont été dessinés (ex: Suicide Squad dans ce numéro). Et parfois on se lance même dans des articles sur le style scénaristique d'un Rick Remender ou d'un Jonathan Hickman. Il est donc naturel de garder des zones plus orientées vers le décryptage de l'image. Après, forcément, c'est du goût des uns et pas de celui des autres. Mais l'idée d'un Comic Box, c'est que tout le monde y trouve un peu de quoi butiner, pas que de bout en bout les rubriques représentent une seule vision des choses. Pour les anime, en fait c'est comme pour la réponse au courrier précédent sur le cinéma, il n'y a pas de règle absolue. Parfois on en parle. Parfois non, selon les informations, les contacts que l'on peut avoir ou pas. Quand nous concevons les sommaires des numéros, nous ne savons pas encore qui va prendre une publicité ou pas (et c'est plutôt sain, c'est l'assurance que le rédactionnel n'est pas donnant-donnant).

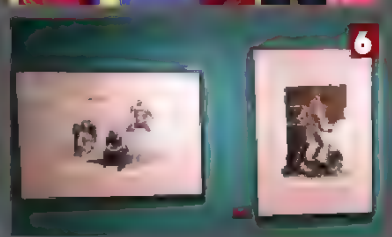
INSTANTANÉS











1 : Entre mars et juin, la bibliothèque départementale des Bouches-Du-Rhône, à Marseille, consacrait une énorme exposition aux super-héros ("Et si les super-héros..."), avec une imposante scénographie. L'effort vaut d'être souligné.
2 : Une Harley Quinn au TGS Springbreak. Toulouse bien agitée ?
3 : Entre le TGS et la Paris Comics Expo, Humberto Ramos a été très présent en France ces dernières semaines.
4 : Les héros cosmiques de Marvel sont bien représentés avec le Dr. Strange et Warlock.
5 et **6** : Parmi les choses exposées à Marseille, un papier peint "comics" sur mesure pour l'expo et des œuvres inédites, y compris un projet super-héroïque du dessinateur Franck Biancarelli.
7 : Un Lobo croisé au TGS Springbreak, à Toulouse.
8 : Cap et Thor croisés au TGS. Visiblement Sam Wilson et Jane Foster n'étaient pas libres.

CULT CORNER

TOUJOURS À L'AFFÛT, COMIC BOX VOUS LIVRE SA SÉLECTION D'OBJETS COLLECTORS AINSI QUE QUELQUES INCONTOURNABLES DE L'UNIVERS COMICS.

TOYNEWZ

À peine le nouveau costume de Batman dévoilé, un T shirt est annoncé par Graphitti Designs. Le design de Capullo est sobre une chauve souris noire soulignée de jaune. En attendant une future mise à jour du costume. .

Pour ceux qui ont envie de retrouver la magie de leur enfance, voici les empil'bulles. Qu'est ce que c'est ? Une autre façon de faire des bulles en effet, le produit à l'intérieur n'est pas du savon mais une matière plus épaisse. Du coup, les bulles ne disparaissent pas toute de suite à l'air. En étant agile, on peut même les avoir dans sa main ! À choisir entre *Star Wars* et les héros Marvel

HAUTE FIDÉLITÉ !

Kotobukiya > Septembre 2016

L'une des séquences clés de *Captain America : Civil War* est le combat final qui voit s'affronter Captain America et Iron Man. Durant cet affrontement, Tony Stark tire un rayon répulseur sur le bouclier de Steve Rogers, produisant un éclair aveuglant. Pour les lecteurs de comics, cette scène est une reproduction fidèle de la couverture de *Civil War #8*, saga qui a inspiré le film. Kotobukiya produit deux statues dans leur gamme ArtFX. Ces statuettes de 18 cm sont en plastique dur, avec une finition haut de gamme. Les poses choisies pour les deux personnages permettent de les acheter séparément, si on n'aime pas l'un ou l'autre des Avengers. Chaque pièce coûte 70 €. Un peu plus cher que les autres pièces de leur gamme... Peut-être à cause du socle, plus travaillé et plus grand que les autres. Concernant Captain, le visage de l'acteur Chris Evans est bien reproduit., surtout au vu de la taille de l'ensemble. L'effet de patine sur son costume mais aussi l'effet métal sur l'armure de Iron Man renforcent le côté réaliste du diorama.

DÉJEUNER SPATIAL

Think Geek > Disponible

Dans l'espace, on cuisine aussi ! Pour préparer de bons petits plats, Think Geek a concocté des appareils aux couleurs de *Star Wars*. Tout d'abord, un moule à gaufres avec le motif de l'Étoile Noire. À faire plus ou moins griller pour que la gaufre soit plus ou moins noire... R2D2 sera l'accessoire parfait dans votre cuisine. Au format mini (16 cm), le robot est composé de plusieurs étages et de cuillères pour aider aux mesures des produits pour les recettes. Pratique et design !

BATMAN 2.0

DC Collectibles > Novembre 2016

En marge de l'article de ce numéro, nous nous devions de vous présenter la figurine prévue pour cet hiver par DC Collectibles : Jim Gordon en Batman. Ce pack, designé par Greg Capullo (dans la gamme DC Designer), offre une version, certes éphémère, mais original du Chevalier de Gotham. Batman et son armure sont entièrement articulés. L'armure étant à l'échelle du héros (elle mesure 25 cm), on pourra y glisser le justicier pour le protéger ! On regrette seulement que les modélistes n'aient pas opté pour une tête alternative révélant le visage de Jim Gordon.

5Q

COSPLAY & CRAFT

Boutique de matière première pour cosplay

Parlez-nous des origines de Cosplay & Craft.

L'idée est venue en janvier 2015, suite au constat qu'aucune structure fiable et sérieuse n'existait en France pour fournir des matériaux de qualité à la communauté cosplay. Cela faisait dix ans que je faisais du cosplay et j'avais parfois dû batailler pour trouver des matériaux, les acheter et les faire venir jusque chez moi. Après réflexion auprès de ma conjointe Zoé, cosplayeuse elle aussi, nous avons commencé à monter le projet. Après deux mois de préparation et la mise en ligne d'un site web relativement simple, nous avons ouvert "Cospl & Craft, la boutique de matière première cosplay".

Quels conseils avez-vous pour les gens qui voudraient se lancer dans le cosplay ?

D'y aller progressivement. De savoir accepter de commencer petit pour pouvoir ensuite faire grand. Nous voyons beaucoup de nouveaux cosplayers débuter avec un projet titanesque, où même des cosplayeurs plus expérimentés éprouveraient des difficultés dans la conception. Au mieux ils se découragent, au pire, ils sont dégoûtés. Ce qui est bien dommage dans les deux cas. Commencer avec des cosplays plus abordables pour aller vers des costumes de plus en plus complexes est une étape et cela n'a rien de dégradant vis-à-vis de cosplayeurs plus anciens. Eux aussi, ils ont débuté un jour ou l'autre, comme tout le monde. Un autre conseil, c'est l'apprentissage. On entend souvent « *Je ne sais pas coudre.* ». Ne pas savoir ne veut pas dire ne pas pouvoir. De nombreux cosplayeurs sont autodidactes dans bien des domaines et il y a de plus en plus d'ateliers cosplays lors des salons, avec des associations ou même au sein de notre propre atelier afin de découvrir de nouvelles techniques ou de nouvelles matières.

Pour résumer, pour débuter le cosplay il faut : 1. avoir envie d'apprendre, 2. rester honnête avec soi-même, vis-à-vis de ses capacités, 4. persévérer, 5. s'amuser. Car le cosplay reste une passion et il faut aussi savoir s'amuser !

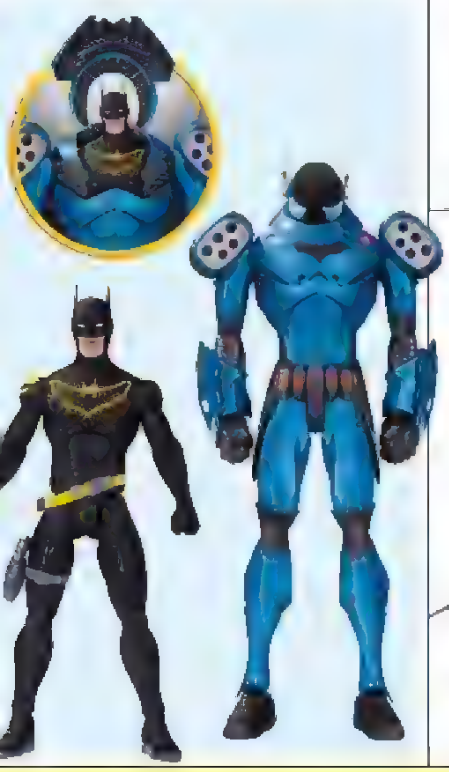
Vous proposez aussi des ateliers. Comment se passent ces réunions ? Comment s'inscrit-on ?

Nous proposons des ateliers car

NOUVELLE FRONTIÈRE

DC Collectibles > Octobre 2016

La ligne DC Designer met en avant les plus grands créateurs de l'univers DC à travers plusieurs figurines de 17 cm en plastique. Darwyn Cooke est l'un des créateurs à être mis à l'honneur. Les fans de l'artiste tragiquement disparus en mai dernier pourront recréer les scènes de ses plus grandes histoires comme *DC : La Nouvelle Frontière* ou *Catwoman* à travers cette deuxième vague de figurines. Après Batman, Harley Quinn, Adam Strange et Supergirl, c'est au tour de Flash, Green Lantern, Wonder Woman et Catwoman. Vivement la troisième vague...



ET LA LUMIÈRE FUT !

Lansay / Philips > Disponible

Pour les petits et les grands, des éléments de décoration qui font fureur : des lampes 3D. Ces objets s'accrochent au mur, puis on applique un sticker "éclaté" pour donner l'impression que Hulk, Iron Man ou Captain America ont percé le mur. Aux alentours de 40 €.

TOYNEWZ

Le Comic Con de San Diego n'a pas encore dévoilé son programme mais la liste des produits exclusifs disponibles au salon commence à circuler Kotobukiya a annoncé une version variante de sa statue ArtFX d'Emma Frost des X-Men (d'après les designs d'Adi Granov). Elle sera vêtue de son costume blanc traditionnel Diamond Comic mise sur Marvel avec un pack minimates Daredevil/Punisher version Netflix, une figurine démasquée de Spider Gwen et une figure de Carol Danvers en Captain Marvel (avec la coupe en brosse) Enfin Entertainment Earth proposera trois figurines de Sheldon de *Big Bang Theory*. D'autres produits dévoilés dans le prochain numéro.

Zoé et moi-même voulons partager nos connaissances et notre savoir à d'autres cosplayers pour leur éviter de faire certaines erreurs coûteuses en temps, en motivation et en argent, également pour que des cosplayeurs osent se lancer dans des techniques qu'ils ne connaissent pas et redoutent d'aborder seuls.
Généralement, nous annonçons quelques semaines avant la date prévue la mise en place d'un atelier portant sur un sujet plus ou moins précis. L'annonce se fait via les réseaux sociaux et le site web. Le jour J venu, les cosplayeurs inscris viennent à l'adresse de notre atelier à l'heure indiquée dans le programme et nous passons l'après-midi à travailler en découvrant de nouvelles matières ou en débutant leurs projets avec des techniques que nous enseignons.
L'inscription, quant à elle, se fait tout simplement par mail. Les ateliers sont gratuits et nous acceptons les mineurs, mais avec accord parental obligatoire, responsabilité oblige.
Nous en faisons également lors de salons, généralement plus courts, avec différents cosplayeurs intervenants. C'est une bonne introduction à de nouvelles techniques.

Les concours de cosplay deviennent de plus en plus populaires. Participez-vous à certaines d'entre eux ?

Zoé (sous le pseudo Taldeer) et moi-même participons à des concours que cela soit en solo, en groupe ou ensemble. Nous avons même un petit palmarès. Mon dernier concours date de septembre 2015. Celui de Zoé mars 2016. Nous aimons les concours mais il faut bien avoir à l'esprit que chaque participant de concours cosplays y va pour des raisons propres : certains veulent profiter de la scène pour passer un bon moment avec le public alors que d'autres sont là dans un esprit plus compétition (mais toujours bon enfant) afin de divertir le public et impressionner le jury. Les deux mentalités se côtoient sans problème. Et pour ceux qui voudraient monter sur scène sans avoir la pression d'un concours, les défilés cosplays existent également.

Avez-vous des "champions" ou des cosplayers favoris que vous avez aidés ?

Nous n'avons pas de "champions" au sein de "Cospl & Craft" mais nous avons des ambassadeurs, de tous niveaux, qui aident à promouvoir la structure et veillent à ce que tout aille pour le mieux entre la communauté cosplay que nous servons et le site. Ils sont les garants du sérieux et du capital confiance que la communauté peut nous accorder. Nous soutenons néanmoins les représentants Français lors de concours internationaux tel que l'ECG, le WCS, la Yamato Cup, le Cosplay Masters ou le C4 par exemple, mais seulement s'ils le souhaitent. Nous ne faisons pas de forcing : nous proposons une aide et ils en disposent s'ils en ont besoin.

Plus d'infos : *cosplay-craft.fr*

GEOFF JOHNS

ENTRE SISYPHE ET SHÔNEN

GEOFF JOHNS ÉTAIT DÉJÀ L'UNE DES FIGURES DE PROUE DE DC, MAIS AUSSI L'UN DES SCÉNARISTES DÉTERMINANTS DE L'ÉDITEUR CES QUINZE DERNIÈRES ANNÉES. SANS SURPRISE, C'EST LUI QU'ON A APPELÉ À LA RESCOUSSE POUR *REBIRTH*, REPRISE EN MAIN DES COMICS DC, DÉJÀ SALUÉE OUTRE-ATLANTIQUE. MAIS VOILÀ QUE LE MÊME MOIS WARNER FAIT AUSSI DE LUI LE NOUVEAU CO-DIRECTEUR DE DC FILMS. CAR LÀ AUSSI IL Y A LE FEU. IL EST PLUS QUE JAMAIS IMPORTANT DE COMPRENDRE COMMENT GEOFF JOHNS RAISONNE…

Le bilan de la première année de DC Comics sur la Côté ouest, depuis son déménagement auprès du siège de Warner marque une véritable *annus horribilis*. Après une désaffection en masse du lectorat suivant Convergence, puis le manque de succès de l'initiative DCYou qui se voulait "tendance", un DC à bout de souffle a été contraint de faire marche arrière, de revenir à une continuité largement oubliée depuis 2011. Côté cinéma, cela ne va pas très fort non plus. L'accueil réservé à *Batman v Superman* n'a pas été celui que les grands pontes de Warner espéraient. Tout porte à croire que le film se couchera "seulement" sur un résultat mondial de 900 millions de dollars. Si on est loin de la taule du *Fantastic Four* de la Fox l'été dernier, le studio comptait bien dépasser le milliard, à l'image d'un *Captain America : Civil War* qui aura passé cette barre en l'espace de quelques semaines à peine. Sur le sol américain, *Deadpool* a dépassé de loin *BvS*. Mais la contre-performance prend toute sa dimension sans regarder la concurrence : si l'on regarde les chiffres en compensant l'inflation, *Batman v Superman* vient se placer loin sous le *Batman Forever* (1995) de Joel Schumacher et fait deux fois moins que le *Dark Knight* de Nolan. Autrement dit, en mettant à l'écran Batman, Superman, Wonder Woman et en promettant le reste de la Justice League, Zack Snyder a fait moins qu'un film solo du chevalier noir. Et quand on passe même derrière le Batman de Schumacher, cela pose question. Tous les fantasmes et les théories de la conspiration envisageant que Disney/Marvel aurait envoyé des chèques aux critiques du monde entier ne suffisent pas à expliquer cette désaffection. Et quand bien même il serait faux de dire que tout le monde a détesté le film, une part non négligeable du public en est ressorti en jurant que l'on ne l'y reprendrait plus. En quelques semaines Warner est passé d'un discours "les critiques détestent mais le public adore" à une situation de crise aiguë, en communiquant d'abord sur un futur film de Batman solo, co-écrit par Ben Affleck et Geoff Johns (traduisez : "qui échapperait à la patte de Snyder"), puis sur le fait qu'Affleck aurait aussi une participation/un droit de regard sur le futur Justice League (comprendre "en fait Snyder ne sera plus seul maître à bord, cela ne ressemblera pas forcément à *BvS*"). Les choses ont réellement basculé le 17 mai dernier avec un changement total de stratégie : la mise en place d'une nouvelle division "DC Films", co-dirigée par Jon Berg (actuel vice-président de Warner Brothers WPictures) et Geoff Johns. Pour ce dernier, c'est un retour aux sources. Si les lecteurs de comics le connaissent pour ses scénarios de comics sur *Justice Society*, *Green Lantern*, *Aquaman* ou *Justice League*, Johns se destinait au début au cinéma et a commencé d'abord comme collaborateur du réalisateur Richard Donner. Les comics ne sont intervenus que par accident quelques années plus tard. Depuis 1999, Johns est devenu le scénariste le plus régulier de la firme (plus de 700 épisodes produits). Il a également joué un rôle important ces dernières années dans la mise au point des actuelles séries TV tirées des personnages de DC (*The Flash*, *Arrow*, *Supergirl*, *Legends of Tomorrow*, *Constantine*). Sa prise de fonction à la tête de cette branche cinéma fait de lui, plus que jamais, un homme incontournable dans la nébuleuse DC. Avec, au cinéma comme dans les comics un mot d'ordre pour ramener la confiance : tourner le dos aux ambiances cyniques (bref, à la vision de Zack Snyder) et ramener la notion d'héritage, de patrimoine (tout le contraire de ce que DC Comics a fait depuis 2011).

SOUVENIRS, SOUVENIRS

Depuis 2011, Geoff Johns a pourtant bien été partie prenante des comics produits par DC. Il a écrit aussi bien *Green Lantern* que *Aquaman*, le titre central

Bien qu'il soit attaqué sur son côté "sanguinaire", la perception des scripts de Geoff Johns passe à travers une visualisation plus explicite. Dans le Silver Age, il y avait aussi des bras arrachés dans *Legion of Super-Heroes*, mais le dessin le montrait moins.

Justice League ou un crossover comme *Forever Evil* (dont l'optimisme était très relatif). Mais il suffisait de lire entre les lignes pour comprendre que le cœur n'y était pas. En 2009, quand il avait quitté l'écriture de *Justice Society of America*, Johns avait écrit un éditorial en se réjouissant que désormais le concept était viable et qu'il "y aurait toujours un comic book de la JSA". On ne peut que comprendre à quel point la mise à la poubelle de la JSA en 2011 (quand bien même remplacée par une version modernisée dans *Earth 2*) pouvait lui déplaire. Tout comme le passage à la trappe de Wally West, l'autre Flash (dont il avait écrit les aventures pendant des années), effacé de la continuité. À partir de là, oui, Johns participait mais en faisant de la résistance passive ou en défaisant parfois délibérément outre ce que les petits camarades pouvaient écrire dans d'autres séries. Comme nous l'avions noté, il lui suffisait de quelques cases dans *Forever Evil* pour ramener Captain Cold à son état antérieur. Même avant 2011, Johns a toujours été un "réparateur compulsif", un poseur de rustines, qui défaisait ou refaisait des châteaux de sable (comme ressusciter Barry Allen à l'occasion de *Final Crisis*) que d'autres piétinaient quand ils reprenaient les séries à sa suite. Finalement, Geoff Johns, ces dernières années, a été comme le Sisyphe de la mythologie. Il a poussé sa pierre en haut des collines pour la retrouver en bas dès qu'il avait le dos tourné... *DC Rebirth Special*, paru fin mai aux USA, n'est pas un retour massif de l'univers pré-2011 mais c'est un demi-tour philosophique marqué, une déclaration d'intention, avec des dialogues de personnages qui sonnent comme autant de commentaires de l'auteur, comme quand des héros, en larmes, s'excusent d'avoir oublié les autres. Johns est en position de remettre ses pions favoris sur l'échiquier. Dans une interview pour le Hollywood Reporter, publiée en mai, il déclare au sujet des "New 52" : « *C'est comme si la connexion avait été perdue. Je pense à un personnage en particulier : Superboy, Connor Kent. C'est un de mes personnages préférés, j'ai adoré l'écrire dans* Teen Titans *ou en solo. Ils l'ont réintroduit dans les New 52 et il était si différent, si changé, que je ne pouvais plus me projeter dans ce titre. Le lien émotionnel était rompu.* »

LA PART D'OMBRE

Certains ne manqueront pas de s'étonner que Geoff Johns soit appelé pour rétablir un certain optimisme alors que lui-même est parfois considéré comme un auteur qui fait vivre les pires catastrophes à ses héros, leur fait croiser des créatures cauchemardesques. Dans ce registre, des sagas comme *Blackest Night* (les morts de tout l'univers qui ressurgissent, encore en putréfaction) ou certains membres des Red Lanterns et du Sinestro Corps (serial killers cosmiques qui, parfois, n'ont rien à envier aux tueurs consanguins de *La colline a des yeux* ou de *Massacre à la tronçonneuse*), les créatures cannibales de la Brèche dans *Aquaman*, sont brandis comme autant de marques d'un côté "noir" de Johns. Il faut cependant contextualiser et comprendre que de nombreuses créatures hideuses ou sanguinaires ne sont que la continuation de ce qu'écrivaient Gardner Fox et John Broome dans *Flash* ou *Green Lantern* pendant les années 1960. Il faut comprendre que, d'une part, le Comics Code (le mode d'auto-censure des éditeurs) s'est envolé et que d'autre part le scénario de Johns est régulièrement perçu à travers des dessinateurs montrent les choses plus en détail que quelques décennies plus tôt. Par exemple, il est bien évident que *The Shark*, lancé en 1963 par John Broome et Gil Kane, ne pouvait alors apparaître comme sanguinaire au regard des réserves éditoriales de l'époque. Mais dès lors que Johns ramène cette créature-requin dans *Green Lantern vol.3 #4* (2005), d'une part ce n'est pas pour enfiler des perles, d'autre part la mutation principale vient sans doute de la représentation détaillée d'Ethan

EN HAUT : Black Adam, comme Zoom ou d'autres personnages remodelés par Johns, le modèle même du méchant qui veut forcer la progression du héros.
CI-DESSUS : l'effet "flare" de Superman renforce le voisinage avec... *Dragon Ball*.
EN BAS : parfois obligé d'éloigner ses persos préférés (comme pendant *Infinite Crisis*), le scénariste les ramène à la première occasion

Van Sciver (également responsable du look de nombreux porteurs des lanternes jaunes et rouges). De la même manière Johns n'est pas le créateur de Nekron et des "lanternes zombies", lancés par Mike W. Barr et Len Wein dans *Tales of the Green Lantern Corps*, en 1981. En revanche, il est certain que leur représentation graphique était plus légère à cette époque que dans *Blackest Night*. Ceci nous incite à percevoir différemment le script d'un Johns qui n'est pas, dans le cas présent, plus sanguinaire qu'un Broome ou un Wein. Dans bien des cas, Johns est là aussi un "réparateur" : ce qui a semblé horrible ne l'était pas forcément, se retrouvant expliqué autrement et ainsi annulé. Alors qu'il était Parallax et fou (des années avant que Johns reprenne ce héros), Hal Jordan semblait avoir laissé mourir dans l'espace une bonne partie des autres membres de l'armée verte. *Green Lantern vol. 3 #10-13* nous apprend au contraire que ces personnages sont restés piégés chez les Manhunters. La culpabilité de Jordan est ainsi relativement effacée et ces héros secondaires réinjectés dans le mythe, où ils peuvent à nouveau servir. Inversement il ne faudrait pas croire que lorsque quelque chose d'horrible arrive c'est forcément de la faute des autres (scénaristes antérieurs, dessinateurs) et que Johns n'est là que pour positiver. On gardera en souvenir certaines scènes comme *Infinite Crisis #1* (où les Freedom Fighters sont littéralement massacrés) et *Infinite Crisis #4*, ou Superboy lamine les Titans et décapite au passage Pantha, tue aussi Wildebeest, arrache un bras à un autre héros et ainsi de suite). Il faut comprendre que Johns est sans pitié avec ce qui lui paraît au-delà de toute réparation ou trop secondaire pour valoir l'effort, d'où une fin en apparence définitive. Mais ce genre de mort peut être l'antichambre d'un retour. Par exemple, toujours dans *Infinite Crisis*, contraint et forcé d'éliminer un certain nombre de héros figurants sur une liste fournie par Dan Didio (en particulier Superboy, donc on aura compris qu'il est cher à Johns), l'auteur s'exécute. Tout comme il éloigne Wally West et sa petite famille dans une sorte de néant, avant d'instaurer, parce qu'on le lui demande, un Bart Allen adulte en quatrième Flash. Mais Johns n'en pense pas moins, ne sera pas un soutien de la nouvelle série et appliquera aussi vite que possible ses propres rustines. Dans *Final Crisis : Legion of Three Worlds*, Johns ramène un Bart Allen redevenu adolescent (en expliquant que sa phase adulte était une sorte de maladie dont il s'est débarrassé, sorte de méta-commentaire sur la carrière du 4e Flash) mais aussi un Superboy bien vivant. Contraint de l'éliminer, Johns ne l'a fait que pour le ramener à la première occasion. De la même manière, la débauche de zombies de *Blackest Night* débouche au final sur une résurrection massive (une douzaine de héros, dont Aquaman, Firestorm, etc...). De la noirceur (re)naît la lumière, message illustré explicitement par le fait qu'à *Blackest Night* succède la série *Brightest Day*. Johns n'est donc pas très différent de Hunter Zolomon ou de plusieurs de ses autres "méchants" (Deathstroke ou Sinestro) qui déclarent n'être là que pour forcer le héros à être meilleur : il soumet ses personnages à un traitement de choc pour mieux les faire rejaillir. Il y a bien noirceur, mais la morale reste optimiste puisque les ténèbres ne sont là que pour s'effacer.

SANG BOUILLANT

La compréhension de l'écriture de Johns et sa gestion de la souffrance ne peut se faire qu'avec un rapprochement avec le *shônen* (manga pour garçon) et plus particulièrement le *nekketsu* ("sang bouillant"), un genre de BD japonaise reconnaissable à la progression du héros à travers une suite de combats et de métamorphoses générées par l'effort. Typiquement, *Dragon Ball* ou *Les Chevaliers du Zodiaque* relèvent du *nekketsu*. Le scénario-type de Johns aussi. L'auteur ne s'est jamais exprimé sur un attachement particulier envers le manga et on se gardera donc d'y voir forcément une filiation directe. Il y a, de toute manière, une base existante. Dans *Comic Box Hors-Série #5* (en 2001 et donc bien avant que Geoff Johns écrive son premier numéro de *Superman*), nous avions noté les ressemblances entre l'alter ego de Clark Kent et Son Goku, le héros de *Dragon Ball*. Mais il ne fait pas de doute qu'au moment de la création de sa série *Akira* Toriyama faisait, d'une part, un clin d'oeil à Superman et d'autre part, s'en tenait aux préceptes du monomythe de Joseph Campbell, tout comme Masami Kurumada pour la conception de *Saint Seiya*. Il y a donc des raisons antérieures à Johns pour ces ressemblances. De même, le scénariste américain, lors de ses études en cinéma, a forcément abordé le monomythe de Campbell, dont *Star Wars* est l'une des matérialisations les plus connues. Aussi, s'il est tentant de rapprocher automatiquement les Black Lanterns de Johns des "Chevaliers Noirs" de *Saint Seiya*, il faut bien voir que tout cela se croise aussi dans l'opposition Jedi/Sith dans l'univers de George Lucas. Mais passé ces réserves, les voisinages sont nombreux. Par exemple Black Adam dans *Justice Society* de Johns ou celui de Sinestro dans certains de ses *Green Lantern* remplit la même fonction qu'un Vegeta dans *Dragon Ball*. Au point que souvent, d'ailleurs, les dessinateurs des comics concernés représentent ces deux personnages dans une position de "vol stationnaire" qui n'est pas sans rappeler celle de Vegeta. Johns n'est pas, nous le disions, responsable d'un certain nombre de ressemblances entre *Superman* et *Dragon Ball*.

En revanche, on ne peut s'empêcher de réaliser qu'un de ses apports récents au personnage, lors de son run avec John Romita Jr, est un "nouveau pouvoir" qui permet à Superman de balancer toute sa puissance d'un coup, dans une grande auréole qui fait penser au "mode super-guerrier" de *Dragon Ball*. Si les idées de Johns ne viennent pas forcément du shônen, elles convergent vers ce genre japonais. De la même manière, Johns n'a pas inventé l'anneau jaune de Sinestro, opposé aux Green Lanterns. La création d'une armée de "Lanternes Jaunes" n'est donc que l'extension logique de ce qui existait déjà dans la série. En revanche, l'extension à tout un ensemble de couleurs, d'armées adverses ou alliées, progressant à travers les obstacles, se prêtant à un jeu de métamorphoses selon que les héros changent d'anneaux ou pas, fait qu'on est bien dans le *nekketsu*. Il suffirait de rebaptiser les Gardiens de l'Univers "Andromeda" pour officialiser que l'on nage en plein Saint Seiya. La chose est également manifeste dans *Blackest Night* (riche en "transformations") ou dans l'actuelle "Darkseid War" de *Justice League* (où là aussi on passe par un lot d'étapes marquées par des transformations). Au final, la logique est la même : le héros, brisé par un combat, se relève pour accéder à un niveau supérieur d'héroïsme, parfois de puissance, puis on répète l'opération de manière à continuer la progression. Les souffrances que Johns inflige à ses personnages s'entendent donc dans ce cadre.

MOUVANCES

Le système Johns est donc très codifié, en apparence il suit une formule. Néanmoins il n'est pas aussi planifié qu'il y paraît. D'une part le fait que DC Comics l'ait déplacé de séries en séries, selon les urgences, fait qu'il n'a pas toujours pu mener les choses à termes. D'un autre côté, si l'on regarde les choses dans le détail, on se rend compte qu'il arrive que le scénariste change de lui-même ses plans. Les choses sont donc nettement plus "organiques" qu'on pourrait le croire et, à certains endroits, on croise une improvisation ou des choses lancées mais restées sans réponses. Sur ce plan, Geoff Johns est nettement plus proche d'un Chris Claremont des années 1980/1990, alors qu'il écrivait les X-Men. Au registre des "promesses" ou des choses ébauchées depuis 2011, on reste sans nouvelles de Lady Luck (une nouvelle héroïne que Johns avait prévu d'ajouter à la Justice League, peut-être remplacée au final par Goldrush, membre assez vite oublié). Plus massif : "Rise of The Sevens Seas" (l'idée qu'en dehors d'Atlantis il existe six autres royaumes perdus) est une intrigue à laquelle Geoff Johns fait allusion depuis l'époque où il écrivait *Aquaman*. Finalement le dernier numéro d'*Aquaman* (#25, 2014) par Johns s'achève avec la révélation que les six autres royaumes ont été retrouvés... mais par un adversaire du héros (Nereus), le scénariste promettant alors de transvaser dans le courant de l'année à venir l'intrigue dans les pages de *Justice League*. Et puis... plus rien. En novembre 2015, Johns annonce que l'idée est à nouveau sur les rails mais ne se fera finalement pas dans *Justice League*, que *Aquaman : Rise of the Seven Seas* sera dessiné par Ivan Reis... Et à nouveau plus rien, la décision de *Rebirth* étant intervenue entre-temps et l'annonce que Geoff Johns renonce à écrire des comics au moins dans l'immédiat jettent à nouveau le doute sur le devenir du projet. En 2013, Geoff Johns et Andrew Kreisberg reformulent le personnage (au demeurant assez mineur) de Vibe en lui donnant une place dans l'éphémère *Justice League of America*, sa propre série solo mais aussi de nouvelles aptitudes liées au Multivers (Vibe est capable de détecter les personnes venues d'autres Terres). Ce sera le marchepied nécessaire avant que Vibe soit importé dans la série TV *The Flash*. Mais pour ce qui est des comics, ce "vibreur" ne s'avère pas très populaire. Sa série s'arrête vite. Mais en 2014, Johns confie en interview que Vibe est désormais la clé du Multivers DC et qu'il reviendra "sous peu" dans *Justice League*... Ce qui à ce jour ne s'est toujours pas produit (tout laisse à penser que Vibe aurait eu sa place dans "Darkseid War" et que l'idée a été abandonnée). Tout cela peut souvent s'expliquer par les impératifs internes de DC. Devenu le "pompier de service" chez l'éditeur, Johns ne peut être à la fois au four et au moulin. Chaque nouvelle responsabilité arrive au détriment d'une autre. Mais pas toujours : il y aussi des traces du caractère mouvant de l'écriture de l'auteur sur des séries qu'il n'a pas quitté en catastrophe. Par exemple, l'introduction de la "Lanterne Orange" débute dans *Green Lantern vol.4 #28* (avril 2008), épisode où Scar, membre des Gardiens de l'Univers, vient leur parler pour la première fois d'un mystérieux "Agent Orange" qu'elle vient de découvrir. À l'évidence les autres ne sont pas supposés le connaître. Plusieurs mois plus tard, Larfleeze, le propriétaire de la lanterne orange, fait son apparition dans un contexte différent et Johns nous apprendra que c'est un ennemi de longue date des Gardiens, qui lui ont abandonné un système solaire. La "présentation" antérieure par Scar n'a donc pas de sens par rapport aux scènes postérieures... si ce n'est nous éclairer sur le fait que Johns était parti sur une tout autre idée au départ. Dans les faits, Johns ne se contente pas de réécrire ce que font les autres. Il est aussi dans une réécriture de ses propres idées, prêt à en abandonner ou à en reformuler une s'il trouve "mieux".

CI-DESSUS : Johns aime à faire passer ses personnages par des transformations. En quelques années on aura vu ainsi les héros porter des anneaux dans *Blackest Night* ou transformés en dieux dans *Justice League*
À GAUCHE : *DC Universe Rebirth*, un numéro qui, malgré une dernière partie surprenante, semble avoir ramené la confiance des fans historiques aux USA.
EN BAS : Geoff Johns, c'est aussi un peu Claremont. Des intrigues sont parfois oubliées pendant des années ou très différentes à l'arrivée de ce qui était envisagé.

C'est ce qui pose question ici : les promesses de *Rebirth* seront-elles toutes tenues ? Devenu une figure emblématique de DC sur les trois supports (ciné/TV/comics), Geoff Johns a cependant dû annoncer que, du fait de la multiplication des casquettes, il cessait au moins sur le moyen terme d'écrire des comics. Le Sisyphe de DC va se concentrer sur le cinéma, en supervisant de loin le fil directeur des BD. C'est là que le bât blesse : alors que le *DC Rebirth Special* semble avoir ramené en 80 pages la confiance d'une partie du lectorat, les choses continueront-elles sur la même lancée quand *Rebirth* sera représenté par d'autres auteurs ? On a de toute manière l'impression que cet amoureux fou des comics ne saura s'en tenir éloigné très longtemps.

Xavier Fournier

LUG DANS LA LUMIÈRE

MÊME SI VOUS N'AVEZ COMMENCÉ À LIRE ET À COLLECTIONNER LES COMICS QUE CES VINGT DERNIÈRES ANNÉES, MÊME SI VOUS N'AVEZ PAS CONNU L'ÉPOQUE LUG, VOUS PROFITEZ DÉPENDAMMENT DE L'HÉRITAGE DE CET ÉDITEUR DE PROVINCE QUI DÉCIDA DE PUBLIER UNE BONNE PARTIE DES HÉROS MARVEL. À UNE ÉPOQUE OÙ C'ÉTAIT MAL VU OU CELA FAISAIT PARTIE D'UNE "MAUVAISE CULTURE". DÉBUT JUIN, UNE EXPOSITION À L'HÔTEL DE VILLE DE LYON RENDAIT ENFIN JUSTICE À LUG ET À CEUX QUI EN FIRENT PARTIE DE L'AVENTURE. PLUS QU'UNE REVANCHE, DES RETROUVAILLES.

n'imaginaient pas que le destin d'Iron Man, de Daredevil et des autres étaient passés par leur ville. Outre des panneaux explicatifs, qui

de Lug devenus depuis auteurs de BD, on trouvait

des grands anciens ayant participé à l'aventure.

éditions Lug, Jean-Yves Mitton (concepteur de Mikros) ou Ciro Tota (père de Photonik) mais aussi le regretté Hubert Mounier (Cleet Boris) dont c'est

décédé quelques semaines avant cette exposition.

autour de ces panneaux et moniteurs vidéo, Lug brillant ainsi sous les dorures des salons de l'Hôtel de ville. C'est d'ailleurs avec beaucoup d'émotion qu'une partie des vétérans de la maison d'édition se croisaient pour l'inauguration de l'exposition. C'est qu'il faut bien comprendre qu'à l'époque, Lug c'était une société, avec tous les rapports de force que cela implique, des relations patron-employé pas toujours au beau fixe, de vraies histoires passionnelles et donc éventuellement

l'atelier sortaient des andouillettes pour s'autoriser un casse-croûte. Dans les bureaux, à côté, cela

on avait de véritables retrouvailles et aussi une

enfants venus retrouver le nom d'un ancêtre

un symbole attestant que l'histoire de Lug est une pierre d'angle sur laquelle, aujourd'hui encore, l'édition de comics en France s'est construite.

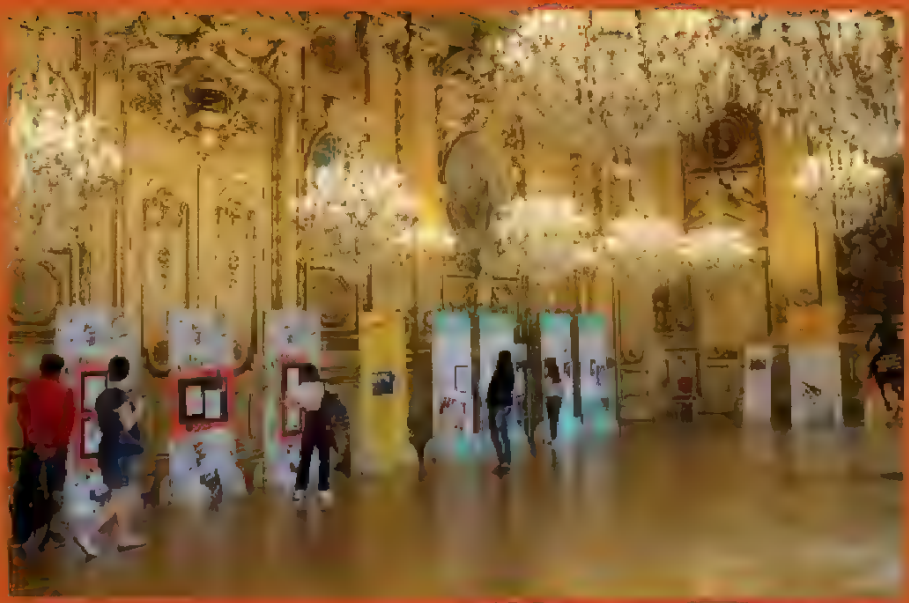
on tombe nez à nez avec une autre visiteuse

aujourd'hui traducteur… chez Panini Comics.

DU CHEMIN À FAIRE

Pour autant que cette exposition ait été néces-

démontrent au final qu'il reste du chemin à



fait même que Lyon BD ait décidé de se priver des ressources et du soutien d'une bande de passionnés de comics (qui comptait en prime

auraient eu accès à du matériel, des ressources

par le fait que certains instituaient une sorte de monde de la BD à deux niveaux, dans lequel on ne mélangeait pas les torchons et les serviettes. Il est triste que le manque de coopération au-

moins un peu) encore le cas, donnant l'impres-

n'ait pas été complète.

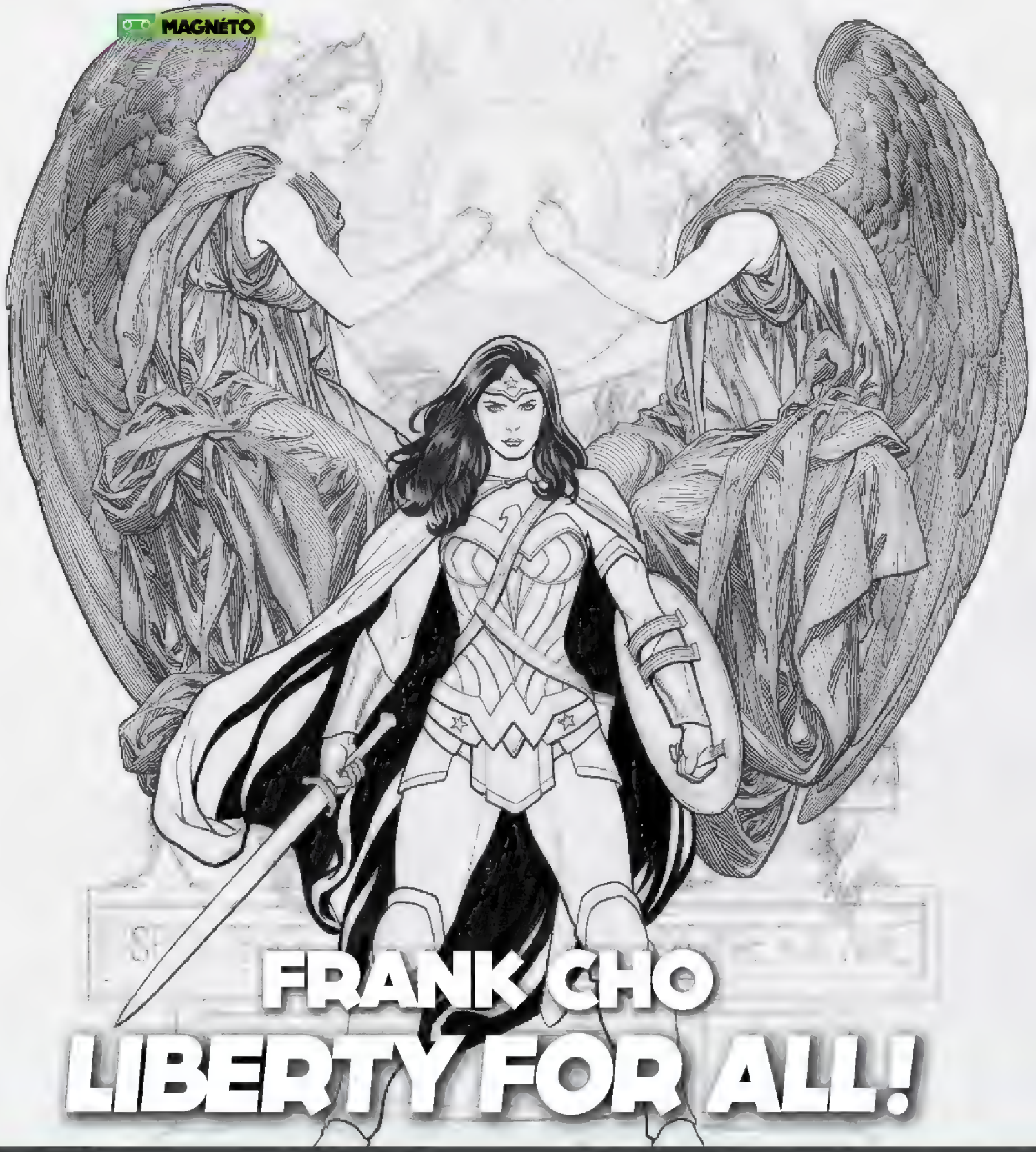
À l'avenir, cette exposition Lug pourrait faire

plus d'éléments (c'est ce que nous confiait l'un des responsables) et il semble qu'un livre

Lug n'a donc pas fini de briller.

X.F.

MAGNÉTO



FRANK CHO
LIBERTY FOR ALL!

© DC COMICS

FRANK CHO EST SCÉNARISTE ET DESSINATEUR, CONNU POUR SA SÉRIE, *LIBERTY MEADOWS* MAIS SURTOUT POUR SES PIN-UP GLAMOURS ET SON STYLE HÉRITÉ DE LA PEINTURE CLASSIQUE. IL VIENT DE QUITTER MARVEL APRÈS 14 ANS DE BONS ET LOYAUX SERVICES. IL NOUS A CONVIÉS DANS SON STUDIO DES ENVIRONS DE BALTIMORE ET NOUS A SORTI DE MAGNIFIQUES PLANCHES DE SES TIROIRS SECRETS !

Tout d'abord, vous annoncez un nouveau creator owned, *Skybourne*, faites-nous le pitch et dites-nous pourquoi vous le faites chez Boom studios ?
Mon contrat d'exclusivité avec Marvel expirait, ça faisait quand même 14 ans que j'y étais ! Et pendant ce temps, il y avait plusieurs séries creator owned que je voulais faire. *Skybourne* était de ceux-là, je l'ai écrite il y a des années déjà et je travaillais tranquillement dessus sur mon temps libre. Donc à la fin de mon contrat, je me suis dit que je m'accordais une année au moins pour écrire et dessiner mes propres séries et *Skybourne* était la première que je voulais faire. J'en ai parlé à Richie Ross et Filip Sablik (chez l'éditeur Boom !) lors d'un déjeuner il y a deux ans. Et ils avaient dit déjà qu'ils voulaient le publier, ça s'est fait naturellement. J'ai fini le premier épisode, il est là dans mon tiroir (il sort de magnifiques planches géantes – ndlr). Pour le pitch : *Skybourne* est une histoire d'immortels. Je ne veux pas gâcher le suspense, mais c'est un peu comme *Highlander*. Après sa résurrection, Lazare a eu trois enfants et ils ont hérité de super-pouvoirs. On a mon héros et sa sœur qui sont immortels. Et qui font le tour de la Terre pour chasser les monstres, trouver des objets mystiques et s'assurer que tout va bien. Ils protègent le monde...

- *Liberty Meadows* (Insight Studios Group)
- *Shanna the She-Devil* (Marvel)
- *Jungle Girl* (Dynamite)
- *Ultimate New Avengers* (Marvel)
- *Savage Wolverine* (Marvel)
- *Skybourne* (Boom!)

Vous voulez écrire nettement plus, n'est ce pas ?
Oui ! C'est pourquoi j'écris aussi *World of Payne*, mais cette fois avec mon ami, Tom Sniegoski, qui est écrivain. Pour cette série, j'avais une idée de base, mais je ne la trouvais pas totalement aboutie. J'ai donc passé le bébé à Tom et il en a fait un super-univers ! Dès que je finis *Skybourne*, je me mets sur *World of Payne*. (Deuxième tiroir rempli de planches géantes). C'est un plaisir ! Et ensuite, dès que j'aurai un peu de temps, je pense terminer *Guns and Dino*.

Ah, le retour ! Enfin ! Cela fait des années qu'Image a annoncé cette série ! Et même Delcourt qui va la publier en France, n'est-ce pas ?
Oui je sais, mais les gens ne savent pas que j'ai déjà dessiné plus de trente planches ! (troisième tiroir ☺) Désolé, c'est de ma faute si ce n'est pas sorti, j'ai dérapé… En fait, j'ai fini le premier épisode et je pensais en faire seulement trois. Mais je n'étais pas content de la partie du milieu… Donc je l'ai réécrite et là, c'est parti en vrille ! C'est devenu de plus en plus long, il était clair que ce serait plutôt cinq ou six épisodes plutôt que trois et du coup je n'avais plus le temps, à cause de mon travail chez Marvel, j'ai laissé tomber… Mais les planches sont là, mon envie aussi, dès que j'ai avancé sur mes deux creator owned évoqués précédemment, je m'y remets. En 2017, normalement, ce sera bon ! Et oui, Delcourt va le publier, Thierry Mornet a été patient depuis toutes ces années, il m'écrit de temps en temps un mail pour me demander, où on en est, gentiment (rires) Mais là vous pouvez le rassurer, ça va aller !

Finalement vous faites nettement plus de pages intérieures que depuis des années !
Oui, je bosse encore plus que quand j'étais chez Marvel ! J'ai encore deux autres séries à suivre, sur lesquelles je fais des sketchs. Et entre-temps, il est bien possible que je case un projet avec DC comics. Ils veulent que je fasse un gros bouquin, on en discute en ce moment, donc peut-être …

Déjà, ils vous ont convaincu de faire les couvertures des 24 prochains épisodes de *Wonder Woman* ! Ça vous correspond bien !
Oui, c'est super. Juste après la fin de mon contrat, je suis parti à Londres pour le Comicon et en revenant j'ai trouvé cette proposition de la part de DC et j'ai dit oui tout de suite ! On dirait que ce personnage m'attendait ! Que tout ce que j'avais fait auparavant me menait naturellement à dessiner Wonder Woman.

Vous lisiez ses aventures, plus jeune ?
Sincèrement, non… Je lisais surtout des comics Marvel. Chez DC je lisais seulement *Batman* et *Teen Titans*. Je ne me rappelle même pas qui dessinait *Wonder Woman* à l'époque…

George Pérez ?
Non, je ne crois pas, il faisait les *New Teen Titans* à l'époque. J'ai arrêté de lire des comics à la fin du lycée, quand j'ai commencé mes études supérieures, je ne pouvais pas me les payer, j'étais trop fauché…

Ça s'est arrangé depuis ! En tout cas, vous avez déjà réalisé quatre couvertures de *Wonder Woman*, avez-vous eu des surprises à ce stade avec le personnage ?
Pas vraiment. La seule petite surprise pour moi, en fait c'est le changement de costume. Je me doutais qu'ils allaient vouloir changer pour se rapprocher du film, et ça fonctionne bien, il est cool, ce nouveau costume.

Comment voyez-vous les choses : des poses iconiques ? Des couvertures qui racontent une partie du scénario ?
Quand j'ai commencé à dessiner, l'histoire n'était pas encore totalement finalisée, donc on a décidé que pour les premières, au moins, je fais des images iconiques, classiques où on voit combien Wonder Woman est forte. J'ai à peu près les six ou sept premières en tête, sur ce modèle-là et après, je dois parler avec l'éditeur et on verra ensemble. Et moi je sais que je veux mettre des vilains sur mes couvertures, donc il faudrait que je sache lesquels !

DC vous a-t-il envoyé beaucoup de documentation ?
(NDLR : il sort une page

photocopiée en couleurs) Non c'est la seule chose qu'ils m'ont envoyée en me disant, voilà le nouveau costume ! (rires) J'ai dit OK… Et je suis allé sur Internet voir le costume du film et des tas d'autres choses. Je travaille avec Mark Chiarello, c'est lui le directeur artistique, il est super et il me laisse beaucoup de liberté. Il m'a dit : « *Je t'ai choisi car je sais de quoi tu es capable, je te fais confiance, amuse-toi !* »

Quels autres personnages DC aimeriez-vous dessiner ?
Wonder Woman aurait été mon premier choix de toute façon. Sinon je dirai Swamp Thing. Et peut-être Batman.

Wonder Woman vous va bien car vous dessinez des femmes fortes et sexy depuis des dizaines d'années. Jusqu'ici, ça vous a plutôt réussi, mais dernièrement votre dessin de Spider-Gwen a mis le feu aux poudres ! Vous vous êtes fait traiter de sexiste. La polémique a enflé sur Internet. Vu que vous n'avez pas tellement changé de style depuis des années, c'est le contexte qui a changé, à votre avis ?
Internet et les réseaux sociaux ont donné la parole à des franges extrémistes qu'on n'entendait pas avant. Ils étaient là, mais on ne les entendait pas autant. Désormais ils ont une plate-forme pour balancer leurs opinions.

« Vous devriez couvrir les femmes que vous dessinez» : bla-bla-bla, la bonne blague !

Étiez-vous énervé par leurs réactions ?
Pas vraiment… Amusé plutôt… Ce n'est pas comme si la droite réactionnaire ne me disait pas la même chose depuis des années ! « *Vous devriez couvrir les femmes que vous dessinez* » bla-bla-bla, la bonne blague. Ce que j'ai trouvé original cette fois, c'est qu'ils étaient à gauche, mais ils disaient exactement la même chose que les autres ! Et ma réponse est, et a toujours été la même : nous sommes dans un pays libre, si ça ne vous plaît pas, vous n'êtes pas obligé d'acheter, ni même de regarder mes dessins ! Mais merci pour votre opinion ! (rires)

C'était juste un gag pour vous, en fait ce dessin de Spider-Gwen ?
Oui, ils étaient tellement sur le qui-vive, alors que moi ça fait 25 ans que je fais la même chose, je ne vais pas changer maintenant ! Et je déteste qu'on essaye de me censurer !

Vous avez d'ailleurs un large public féminin, non ?
Oui ! Et elles sont géniales ! Pour le coup, la plupart d'entre elles viennent me dire merci pour mes dessins qui ressemblent à de vraies femmes, avec leurs courbes. Je ne fais jamais de mannequins décharnés (rires) Donc oui, les femmes aiment généralement mes dessins et me le disent.

J'imagine que vous connaissiez le boulot de Milo Manara, puisque votre dessin faisait référence à une de ses couv' de Spider-Woman ?
Bien sûr ! J'ai grandi en lisant *Heavy Metal* ! Je suis fan de Serpieri et de Manara. Et encore une fois je trouve la controverse sur son dessin de Spider-Woman ridicule ! Les amis, c'est Milo Manara, vous ne vous rendez pas compte de son talent ou quoi ? Et franchement ce qu'il a fait n'était pas offensant !

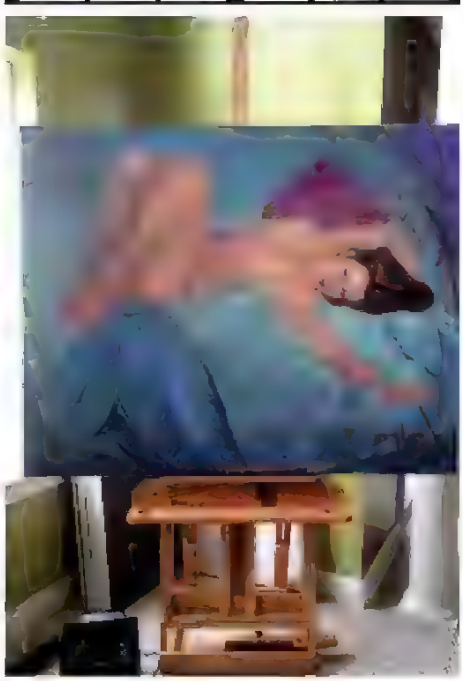
Ça, c'est sûr, pour lui, c'était même assez light !
C'était gentil, oui ! Et pour finir avec cette Spider-Gwen qui a pris des proportions hallucinantes, il faut se rappeler que c'était juste un dessin qu'un fan m'a demandé en convention ! Voyez un peu le délire !

CI-DESSUS : l'arrivée de Frank Cho sur les couvertures de *Wonder Woman* coïncide avec une mise à jour du costume de l'Amazone

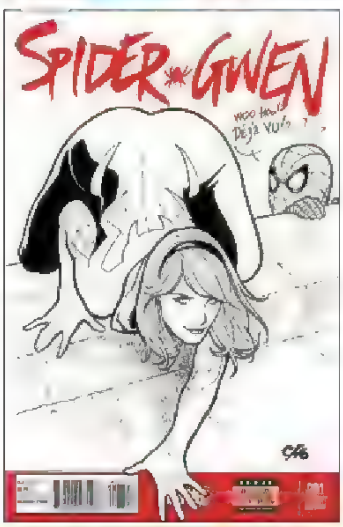
CI-DESSOUS : *Guns & Dinos*, la série restée en jachère car finalement plus massive que prévu.

EN BAS : ça sert d'aller sur place ! Du Frank Cho que vous n'avez jamais vu : l'un de ses tableaux qu'il garde pour lui, d'habitude.

Oui, passons à autre chose ! Dans votre salon il y a de grandes peintures dont vous êtes l'auteur. De temps en temps, vous en parlez même dans votre blog, pourquoi et quand faites-vous cela ?
Vous n'êtes pas nombreux à avoir vu mes peintures, c'est assez personnel en fait comme travail… Vous avez de la chance que je vous connaisse depuis longtemps chez *Comic Box* ! (rires) Je crois même que vous êtes le premier magazine non américain à m'avoir interviewé il y a des années de ça ! C'est pour ça que j'ai accepté de vous recevoir dans mon studio… Je fais ces peintures géantes pour le fun, pour me relaxer. Elles ne sont liées à aucun projet, c'est un plaisir pour moi. Je fais surtout des paysages, parfois des portraits. Mais surtout de la nature, le Grand Canyon, des trucs comme ça, ça me détend. Thomas Moran, un peintre du XIXe siècle a eu une grande influence sur moi. Et quand je suis allé au Louvre, il y a six ans environ, et que j'ai vu les Rubens, les Delacroix, les Gericault, tous ces tableaux géants et fantastiques, comme *Le Radeau de la Méduse*, par exemple, ça m'a de nouveau inspiré ! Ils font la taille d'un mur ! Donc en revenant, je me suis dit, j'ai de la place chez moi, voyons grand ! (rires)



À propos de grands trucs, pourquoi aimez-vous tellement les singes ?
Je suis un grand fan de *King Kong*, le film original et même les remakes, jusqu'aux films de Ray Harryhausen, les trucs avec



EN HAUT : Frank Cho, le peintre, à l'œuvre. .

CI-DESSUS : une parodie de Spider-Gwen (dans la pose de la Spider-Woman de Manara) par Frank a mis le feu aux poudres.

EN BAS : certains oublient que l'auteur a longtemps produit *Liberty Meadows*, dont l'héroïne centrale est une jolie femme, oui, mais dont le contenu est tout sauf sexiste

de gros dinosaures aussi. Depuis mon enfance, ça fait partie de moi, j'aime les gros animaux. C'est vraiment lié à *King Kong*, au fait que j'aime Tarzan, la jungle, et je suis un grand fan de Al Williamson, Frank Frazetta. C'est pour ça que Shanna était l'une de mes préférées.

Qui d'autre vous a influencé ?

John Buscema. Son bouquin *How to draw the Marvel way* a été ma bible pendant longtemps. Don Newton. Qui faisait des Batman fantastiques dans les années 1980 et qui est sous-estimé à mon avis. Et sinon, je regarde surtout des artistes en dehors des comics. Des tableaux anciens dans le style baroque. Par exemple toute l'école d'Howard Pyle. Ou Antonie van Dyck, l'un des élèves de Rubens. Le Bernin.

Vous avez dû aimer Paris !

Bien sûr ! Quelle chance de se déplacer à pied partout. C'était magnifique ! Aux États-Unis, il faut une voiture pour le moindre déplacement. J'adore la mentalité des Européens, je vous trouve plus cultivés, plus ouverts et on dirait que tout le monde aime l'art, pour moi c'est fantastique. Vous avez de grandes librairies, j'avais été impressionné par le rayon BD du Virgin des Champs-Élysées !

Hum… Il a fermé…

Non ! Mince alors ! En tout cas je préfère largement le format album cartonné comme chez vous, je pense que l'avenir est là-dedans.

Comment travaillez-vous techniquement ? Combien de temps vous prend une couverture en général ?

Disons à peu près quatre jours. Je viens de m'acheter une nouvelle Cintic mais je ne suis pas bon avec les ordinateurs, je les utilise surtout pour regarder des films (rires). Je suis traditionaliste, ça me convient mieux d'avoir juste du papier et des crayons. Et j'aime bien dessiner sur de grandes pages.

Vous referez du *Liberty Meadows*, la série qui vous a fait connaître ?

Oui, certainement, mais pas maintenant ! Je l'ai fait pendant 10 ou 12 ans, j'avais vraiment l'impression d'avoir brûlé toutes mes cartouches ! Mais j'ai la fin de la série en tête, donc oui, je dois encore faire 4-5 épisodes qui concluent le tout, un jour. Ou alors trouver une autre direction pour la série, on verra…

Vous avez officié au scénario et aux dessins sur *Savage Wolverine*, vos souvenirs ?

D'abord, c'était fun ! L'histoire m'est venue très naturellement et j'ai eu de la chance que Marvel me laisse la faire rapidement. Ensuite, j'étais ravi car pendant longtemps, Wolverine a fait partie de mes personnages préférés, avec Spider-Man. Je sais ce n'est pas original, mais oui, j'étais content d'avoir la chance de jouer avec lui. On a eu quelques obstacles durant ce run, mais dans l'ensemble, c'était fun. Et je pense que j'aurais dû m'imposer un peu plus pour écrire et dessiner en même temps, plus souvent pendant mes années Marvel. J'avais une suite en tête, mais ça affectait tout l'univers ce n'était pas compatible avec leurs plans. Et ensuite je devais faire *Ant-Man*. Juste avant la sortie du film. Mais je ne sais pas trop ce qui s'est passé, ça ne s'est pas fait, des trucs de politique interne, avec les gens du ciné… J'avais écrit un scénario que je trouvais bien, mais bon, il paraît que ça n'allait pas avec le film.

Justement, avez-vous eu l'impression au fil de vos années Marvel que ça devenait pire en termes de politique interne et d'ingérence de la branche ciné ?

Je ne sais pas si je dirai que c'est pire, mais c'est sûr, désormais c'est différent. Le côté positif est évident : ça donne plus de visibilité aux personnages, ils sont connus de beaucoup plus de gens. Le côté négatif, c'est qu'en termes éditoriaux, c'est devenu plus compliqué. Quand je suis arrivé chez Marvel, il y avait une bonne dose de fun et d'improvisation, tu avais une idée, tu en parlais à ton éditeur, si ça ne touchait pas trop à la continuité ou aux trucs des autres bouquins, il te disait : « *C'est chouette, vas-y si tu le sens bien, nous aussi ! Fais du mieux que tu peux* » et hop on y allait. Maintenant, c'est plutôt : « *On doit vérifier avec tel département, il faut demander aux juristes, voir avec les responsables du pôle cinéma* ». Donc même quand ça se fait, le truc est plus lisse, il est passé par quantité de comités. Personnellement, je pense que ça bouffe une partie de l'énergie créative du truc… Et c'est drôle parce que j'ai l'impression que DC était comme ça avant, dirigé par les comités, les réunions. Alors que Marvel était dirigé par les créateurs. Et là, il me semble qu'ils sont lentement en train d'inverser leurs places… DC s'est tellement fait battre par Marvel qu'ils reviennent chez les créateurs et leur laissent plus de liberté, prennent plus de risques, et Marvel glisse de l'autre du côté… Je sais que l'agenda de Marvel est clair, et que ça marche pour eux, mais je pense qu'ils devraient faire attention. DC me semble aujourd'hui plus ouvert à de nouvelles idées.

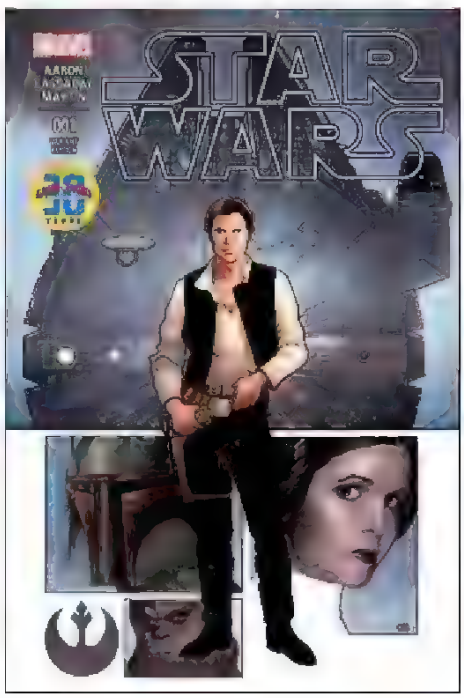
Vous avez également fait une couverture pour *Star Wars*, vous êtes fan ? Vous étiez content ?
Oui, je suis fan de *Star Wars*, mais pas autant que d'*Indiana Jones*, j'étais content, mais je rêve de faire une couv d'*Indie* !

Vous avez posté la couverture parue et celle rejetée, qui n'ont absolument rien à voir, que s'est-il passé ?
J'ai dessiné celle avec la princesse Leia à partir de photos officielles et je l'ai envoyée à Marvel, qui l'a envoyée à Lucas Films pour approbation. Howard Mackie pensait qu'elle allait être approuvée facilement, j'ai avancé et je l'ai encrée. Le temps passait, et on n'avait toujours pas de réponse de Lucas. Et un jour, ils répondent que c'est impossible, tous les personnages féminins doivent être couverts, pas question de voir la princesse Leia en bikini sur une couverture et que je dois choisir un autre costume. Comme je trouvais ça ennuyeux, j'ai fait Han Solo ! Et là, ils ont approuvé tout de suite. Et comme j'avais déjà fini l'autre à 70 %, je l'ai terminée et je l'ai postée !

Et vous l'avez vendue à un fan ?
Exactement ! Et l'autre aussi, d'ailleurs ! (rires) Je crois que je n'ai pas tout compris à cette histoire de bikini et d'approbation – j'ai utilisé des images approuvées ! Les gens sont sensibles en ce moment…

En parlant de *politically correct*, la question de la diversité est devenue "à la mode" dans les comics, et *Totally Awesome Hulk* va à notre goût complètement dans ce sens… Vous êtes d'origine asiatique, qu'en avez-vous pensé ?
Je suis mitigé… D'un côté, je comprends ce que Marvel veut faire, et je suis d'accord. De l'autre, je ne suis pas fan de cette histoire de "races". Un Hulk asiatique me semble bizarre. Même si je comprends l'idée d'avoir un personnage important d'origine asiatique et que je trouve ça bien – c'est vrai, il n'y en a aucun ! Rien ! Donc c'est bien que Marvel veuille changer ça. Mais je pense que peut-être ç'aurait été mieux de créer un tout nouveau personnage asiatique. Je ne suis pas fan du fait de reprendre les anciens et de les changer comme ça… Je ne suis pas sûr de mon opinion, je ne suis pas très fort en politique. À part ça, Greg Pak et moi on a essayé de faire une transition aussi bonne que possible. Et je pense que Bruce Banner reviendra de toute façon ! On aura deux Hulk, c'est tout ! Amadeus et Bruce travaillant ensemble.

"Wonder Woman et moi c'est un bon match !"



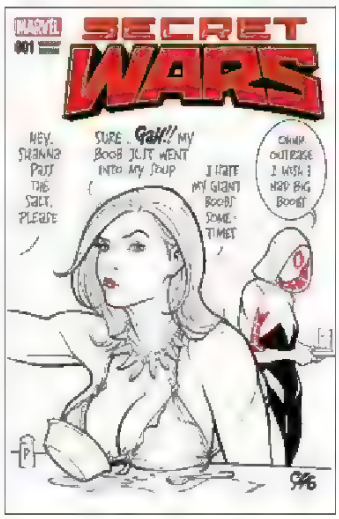
C'était drôle d'avoir un personnage qui s'appelle comme vous ?
Oui, c'était cool et un peu troublant aussi… J'étais là le premier ! Peut-être que dans mon prochain creator owned, je vais créer un personnage qui s'appelle Pak pour me venger ! (rires)

Darwin Cooke vient de disparaître. Vous étiez amis ?
Amis, je ne sais pas … On se connaissait. On se voyait aux conventions, on discutait. C'était un excellent artiste et scénariste. Il arrivait à faire tellement, avec si peu. Il va manquer à toute l'industrie.

Quelle relation entretenez-vous avec Axel Alonso, le rédacteur en chef de Marvel qui était l'éditeur de vos débuts ?
J'adore Axel, je n'ai que des trucs super à dire sur lui ! Il m'a recruté il y a 14 ans quand personne ne me connaissait, on a des sensibilités proches, on a beaucoup de points communs. Nous avons une relation amicale et professionnelle qui dure depuis des années et quand je suis parti, c'est Axel que j'ai regretté, plus que Marvel…

Il a essayé de vous faire rester ?
Oui ! Il m'a fait une offre intéressante, mais parfois il faut aller de l'avant… En 14 ans, j'avais presque tout fait chez Marvel, il était temps que je développe mes creator owned. Et puis l'offre de DC sur *Wonder Woman* est arrivée – je ne pouvais pas refuser. Il était triste de me voir partir mais il était heureux pour moi. Il pensait lui aussi que *Wonder Woman* et moi, c'était un bon match ! (rires)

Propos recueillis par Lise Benkemoun


SECRET WARS
001
HEY, SHANNA! PASS THE SALT, PLEASE
SURE. Gah!! MY BOOB JUST WENT INTO MY SOUP
I HATE MY GIANT BOOB! SOME-TIMES
OMAR OUTRAGE I WISH I HAD BIG BOOBS!

EN HAUT : faire pression sur Frank Cho n'est pas une bonne idée. Après les réactions à sa Spider-Gwen, plutôt que plier, il a décidé de continuer de faire un clin d'œil aux censeurs.

À GAUCHE AU CENTRE : *Star Wars* vu par Cho

CI-DESSOUS : le nouveau *Totally Awesome Hulk* ne manque pas de croiser de belles pin-up.

COMIC BOX
(RE)CONNECTEZ-VOUS

1 AN D'ABONNEMENT -30%

PRINT ou DIGITAL

6 NUMÉROS
30 €
AU LIEU DE 41,40 €

VENTE AU NUMÉRO OU ABONNEMENT SUR BOUTIQUE.2B2M.FR L'APPLE STORE ET GOOGLE PLAY

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner (découpé ou photocopié) accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

2B2M/Comic Box - Service Abonnements, 5 passage du Chantier, 75012 Paris

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN, soit 6 numéros pour 30 € au lieu de 41,40 € (CB003)

Je joins mon règlement par chèque bancaire à l'ordre de 2B2M.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____ E-MAIL _____

_____ TÉL. _____ DATE DE NAISSANCE _____

Date et signature obligatoire

CB101

Offre réservée à la France métropolitaine (autres pays, nous contacter au 01 86 95 27 34). Conformément à la loi « Informatique et liberté » (art. n° 34 du 06/01/78), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Contactez le Service Abonnements de COMIC BOX au 01 43 42 22 69.

AIRBOY

LA PART D'OMBRE DE ROBINSON

JAMES ROBINSON S'EST FAIT UNE RÉPUTATION DANS LES ANNÉES 1990 EN REFORMULANT DES HÉROS DÉSUETS. CHEZ DC, IL A AINSI ÉCRIT *THE GOLDEN AGE*, *STARMAN* OU ENCORE LES PREMIÈRES ANNÉES DE LA SÉRIE *JSA*. LE VOIR REVENIR POUR RELANCER *AIRBOY*, INTRÉPIDE AVIATEUR DES ANNÉES 1940, CE SERAIT DONC PRESQUE ATTENDU... SI LE PROJET QUI SORT CES TEMPS-CI EN VF CHEZ STEINKIS, N'ÉTAIT PAS AUSSI UNE SORTE DE *BIRDMAN*, UNE AVENTURE DANS LAQUELLE L'AUTEUR LUI-MÊME SE PROJETTE, EN MODE "GONZO"...

Pendant la Seconde Guerre mondiale, Airboy (créé par Charles Biro, Dick Wood et Al Camy) était un jeune garçon qui se voyait offrir un avion expérimental, "Birdie", par un moine mourant. Aujourd'hui relativement méconnu, ce héros de comics eut, à l'époque, sa petite gloire. Publié par Hillman Periodicals, l'aviateur adolescent eut assez de succès pour porter sur ses épaules tout un magazine consacré à des aviateurs plus délirants les uns que les autres, comme Iron Ace (un pilote portant une armure médiévale), Sky Wolf (vêtu, lui, d'une peau de loup) ou Black Angel (sorte de Black Widow aérienne). En un sens les costumes et les avions utilisés étaient tellement caricaturaux et improbables qu'ils donnent l'impression d'appartenir à une sorte d'uchronie, un monde où l'aviation et la guerre ne suivraient pas les mêmes règles. Qui plus est, Alex L. Hillman, le propriétaire de la société d'édition, avait une idéologie très marquée à droite, ce qui fait que la propagande et le racisme sont sans doute plus présents que dans les autres comics de l'époque (il n'était pas rare d'y voir les Asiatiques représentés comme des rats ou des créatures grotesques). Airboy lui-même, occupé bien entendu à combattre méchants nazis et hideux japonais, atteindra cependant un autre niveau quand il fera la connaissance de Valkyrie, une pilote nazie au décolleté plongeant qui devient un peu sa Catwoman. Contre toute attente, Valkyrie décidera de trahir le Reich et de se ranger du côté d'Airboy, bien que cela ne fasse pas forcément avancer leur relation. Valkyrie, une femme au tempérament fort, et Airboy connaîtront de fréquentes disputes. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, la fin de la guerre ne mettra pas fin à la carrière d'Airboy et de ses amis, la série perdurant jusqu'en 1953. À ce moment-là, Hillman se recentra sur d'autres activités et laissa Airboy dans les limbes, sans prendre la peine d'en protéger les droits. Ces "fous volants" se retrouvèrent donc essentiellement dans le domaine public américain. En 1986, le scénariste Chuck Dixon et le dessinateur Tim Truman relancèrent *Airboy* dans de nouvelles aventures chez Eclipse Comics et la nouvelle série, publiée chez Eclipse Comics (mais inédite en France) dura une cinquantaine d'épisodes, un exploit pour un titre indépendant à l'époque. Depuis, Dixon a tenté plusieurs fois de ramener sa version d'Airboy, à commencer par un reboot avorté chez McFarlane ou des réimpressions puis un retour chez Moonstone Publishing, micro-éditeur américain. Mais Airboy étant dans le domaine public, cela veut dire qu'essentiellement n'importe qui peut l'utiliser à son tour. Pourtant, maintenant que les présentations sont faites, ce serait une erreur de vous lancer dans ce nouvel album en pensant qu'il s'agit "simplement" d'une relance fleurant bon l'ambiance rétro. C'est tout sauf ça !

Brouillé avec DC Comics, James Robinson est au bout du rouleau, rongé par les doutes. Quand Eric Stephenson le contacte en lui proposant de relancer Airboy, personnage désuet, le scénariste accepte de guerre lasse, tout en étant convaincu qu'il tourne en rond, que ses meilleures années sont derrières lui. Qui plus est, Robinson n'arrive pas à sortir une ligne. Pour combattre ses angoisses, il fait venir son dessinateur, Greg Hinkle, pour travailler. Incapable de sortir quoi que ce soit, les deux compères vont au contraire se lancer dans une débauche où toutes les substances et tous les excès sont permis. Ce n'est pas

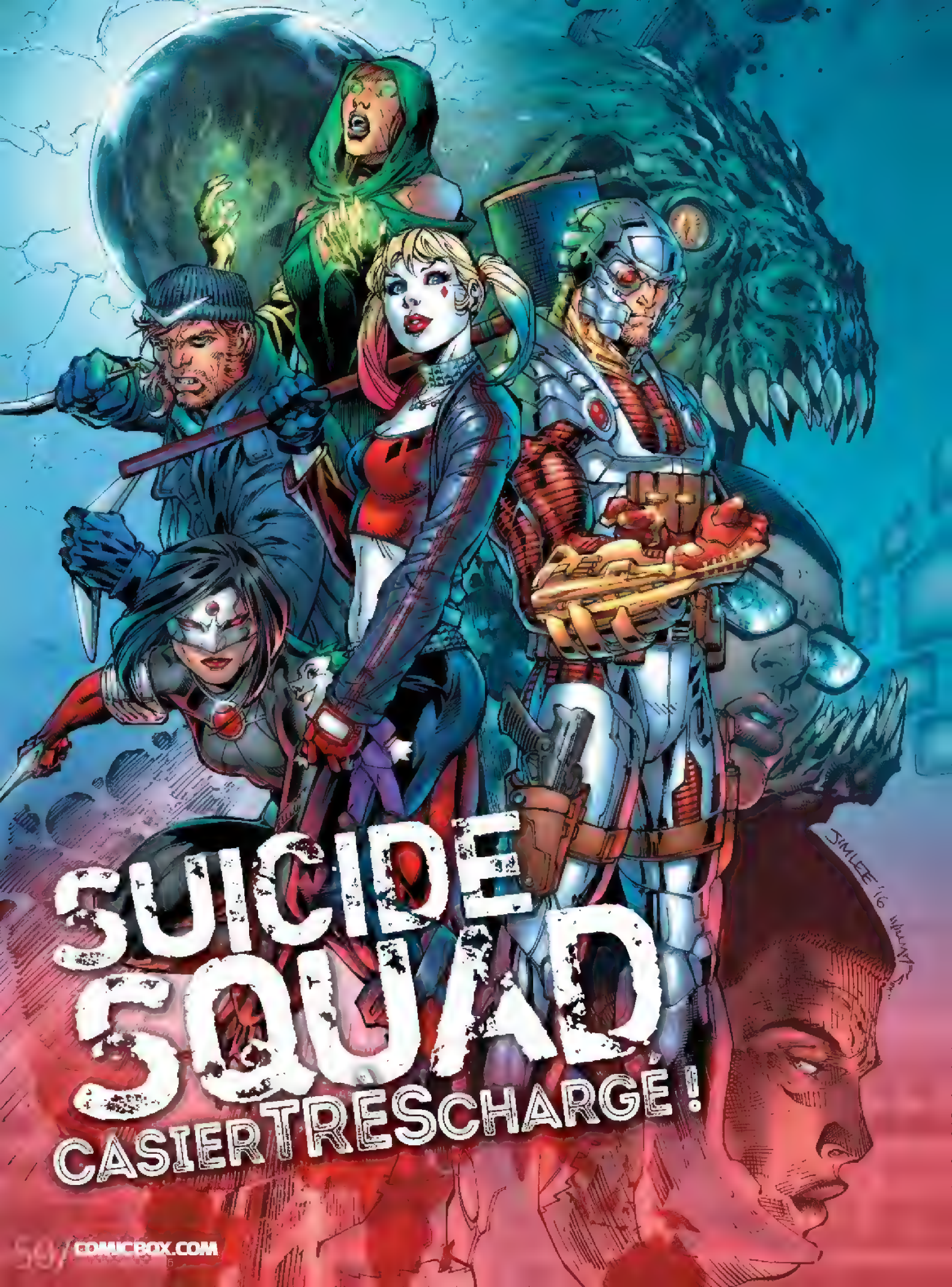
un commentaire sur les coulisses du projet mais bien les premières pages d'*Airboy* tel que produit chez Image Comics. Robinson et Hinkle sont d'une certaine manière les héros (ou plutôt les anti-héros) qui doivent ramener Airboy, n'ont pas le début d'une idée et finissent par préférer se défoncer ou partouzer dans des hôtels borgnes. À moins... à moins qu'Airboy lui-même surgisse pour reprendre les choses en main et décide d'inculquer des valeurs morales à ces deux auteurs déchus. Mais est-ce que leur héros a vraiment débarqué dans la réalité ou bien le very bad trip des auteurs leur fait-il voir des choses ? La vie rêvée (cauchemardée ?) du scénariste est entremêlée de fonds de vérité ou références à son vécu dans le milieu. Ainsi, en particulier dans les premières pages, Robinson est, sous le vernis de la fiction, d'une étonnante franchise concernant ses doutes sur sa propre carrière. Scénariste reconnu à l'époque de ses *Starman* ou de ses *JSA*, n'est-il pas simplement fini dans le milieu ? Il n'a plus le feu sacré, une véritable crise existentielle dans laquelle il va entraîner son dessinateur. En cours de route vous entrerez dans la tête de Robinson s'accrochant à la seule chose bien dans sa vie, sa femme Jann (ex-épouse de J. G. Jones et longtemps éditrice chez DC) mais aussi vous apprendrez la longueur phénoménale du sexe d'Hinkle. Il est impossible de ne pas rapprocher cet Airboy-là du film *Birdman* d'Alejandro G. Iñárritu. Non pas qu'il y ait forcément une inspiration (d'ailleurs la production d'*Airboy* a connu des délais, ce qui fait que l'idée de la BD précède la sortie du film). Mais il y a une vraie communauté d'esprit entre le personnage joué par Michael Keaton à l'écran et l'avatar de James Robinson. Les deux sont en proie aux affres de la création, hantés par des succès passés et par des visions irréalistes. Le scénariste et le dessinateur d'Airboy partent donc en goguette dans la ville, en brisant tous les interdits. L'album n'est pas à mettre forcément entre toutes les mains car Robinson dresse de lui-même un portrait au vitriol, forçant le trait pour se montrer alcoolique et drogué (ça, c'est pour le vrai, l'auteur a souvent reconnu ses excès passés) mais sexiste et décadent et partiellement transphobe (là, au contraire, le vrai Robinson a reçu plusieurs récompenses pour sa représentation positive de la diversité sexuelle dans les comics). Dans un passage de cette BD, tout en expliquant à un autre personnage que les transexuels doivent être acceptés, le Robinson fictif utilise pourtant un argot péjoratif qui a fait scandale à la sortie de l'épisode, à plus forte raison parce que dans ce contexte, la frontière entre la fiction et la réalité devient totalement floue. Obligé de préciser les choses, Robinson expliquera alors dans un communiqué, co-diffusé avec GLAAD (une association de défense des droits gays et lesbiens), ce qui est peut-être le meilleur résumé de son *Airboy* : « *Comme quiconque qui lit le premier épisode peut le réaliser, cette série est un texte semi-autobiographique, une méta-fiction qui me représente sous un jour autodestructeur, à une période malheureuse de ma vie, avant que je devienne sobre, avant que j'entre dans une meilleure phase de ma carrière ou de mon monde. Pour représenter cela, je dresse le portrait de Greg Hinkle et de moi-même comme deux idiots multipliant les choses stupides et autodestructrices, faisant et disant des choses idiotes. Je dresse intentionnellement mon portrait sous la pire lumière possible, me représentant comme la pire des personnes.* » Airboy, c'est donc un projet transgressif, une catharsis à travers laquelle Robinson se purifie en caricaturant ses propres part d'ombres. Outre *Birdman*, on fera aussi le lien avec des films comme *La rose pourpre du Caire*, *Last Action Hero*, *The Big Lebowski* ou Las Vegas Parano... Vu la couleur de ce cocktail, vous comprendrez sans peine que l'Airboy de Robinson et Hinkle a un fumet réellement à part. Il ne s'agit surtout pas de ramener un héros du Golden Age en écrasant une petite larme émue mais bien de jouer les iconoclastes, en brisant au passage l'image des auteurs. Pour ceux qui cherchent un album réellement différent et qui ne sont pas effrayés par des scènes un peu crues, Airboy est une étape incontournable !

X.F.

Ci-dessus : créateur et personnage dans des situations crues, rarement vues dans les comics "mainstream".

Ci-dessous : l'Airboy originel des années 1940 était bien loin de se douter de ce qui allait lui arriver quelques décennies plus tard.

En bas : Robinson et Hinkle, entourés des "Airfighters".



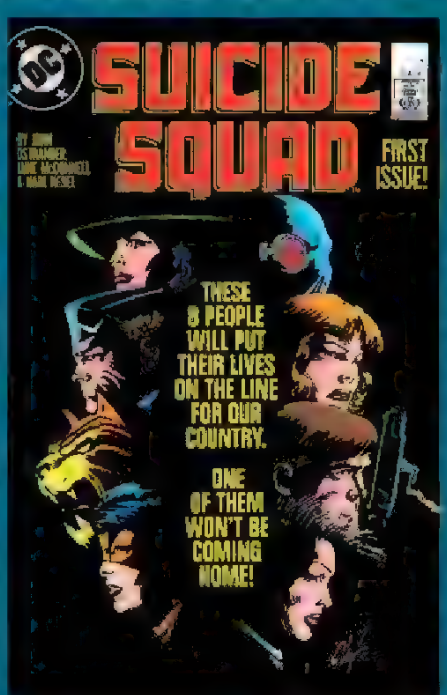
COMICBOX.COM

LE PREMIER GROUPE DE PERSONNAGES DC SUR LE GRAND ÉCRAN NE SERA PAS LA JUSTICE LEAGUE MAIS LE SUICIDE SQUAD, UN GROUPE MOINS CONNU DES FOULES; EN APPARENCE PLUS DISPENSABLE. LES DOUZE SALOPARDS FAÇON COMICS (MAIS PAS SEULEMENT). EN APPARENCE, UNE IDÉE SIMPLE, DANS LES FAITS, UNE SÉRIE TRÈS INSPIRÉE (POUR LA PLUS GRANDE PARTIE RESTÉE INÉDITE EN VF) ET DONT LES RETOMBÉES CONTINUENT DE SE FAIRE SENTIR SUR BIEN DES PERSONNAGES.

version "mucho macho" de *Mission Impossible*. Mais qui pourrait bien accepter ces missions? Ostrander emprunte alors une idée au film *Les Douze Salopards*. Il s'agirait de criminels qui pourraient ainsi être graciés pour service rendu. La Suicide Squad nouvelle formule fait son apparition dans le crossover *Legends* et les lecteurs découvrent la règle du jeu sous la houlette

d'alternative. Il leur faut remplir la mission ou bien, plosif les tuera ou, au mieux, leur arrachera le bras.

CASTING SAUVAGE



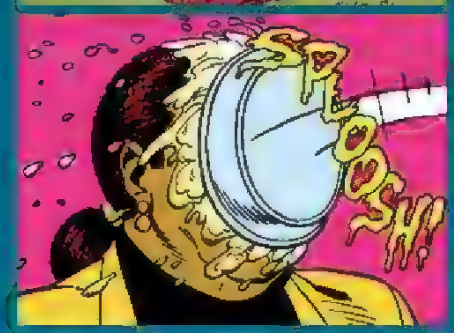
(dessinée par Luke McDonnell) qui leur révèle l'ampleur de l'organisation. La structure de *Mission Impossible* se reconnait à plusieurs endroits. Flagg serait un peu le Jim Phelps de service, entouré de spécialistes. Pour l'occasion, Ostrander ne puise pas dans les super-vilains les plus connus. D'un côté parce qu'il a peur des interventions des autres responsables éditoriaux et d'autre part parce que le public devinerait aisément qu'un Joker ou une Catwoman ne seraient pas réellement "sacrifiables" (encore que le

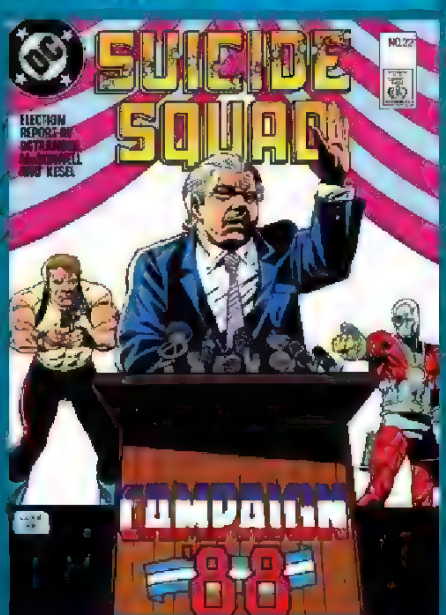
mais ils ne sont guère que de la chair à canon,

les pérenniser en expliquant que Boomerang est un

vie et n'a nulle part ou aller. Mais il n'y a pas que

masques imitant la peau) et Black Orchid (dont





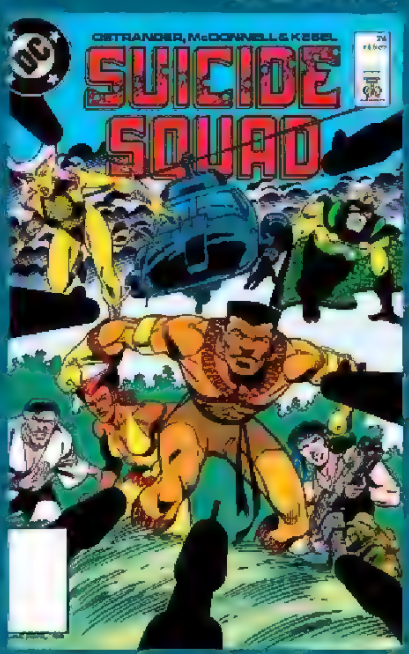
terriblement. Comme on le découvrira à la longue,

le groupe : l'Encharteresse (victime d'une double

Atom, chez Charlton, qui est une inspiration par-

dernière peut téléporter des choses ou le groupe à

voirs. L'idée est donc que même les héros du groupe sont autant de bombes à retardement. Un peu plus tard, Ostrander récupérera aussi Shade, un ancien héros de Steve Ditko. Mais sur le front des super-héros, le scénariste n'a pas de chance. Ou bien il n'a pas vu assez "obscur". Plusieurs d'entre eux sont réclamés par d'autres projets, en particulier chez Vertigo, qui programme alors des relances de *Black Orchid* (écrite par Neil Gaiman) et de *Shade* (par Peter Milligan). Il n'y a guère que Vixen (héroïne pouvant emprunter les



de Bronze Tiger. Au fil des mois, le Suicide Squad

la réussite du titre

LES ANNÉES REAGAN

un ton ambigu. C'est-à-dire que *Suicide Squad* semble être écrit au premier degré, chose qui émeut certains lecteurs dans le courrier de

travers de l'administration Reagan ou au contraire

compte du Qurac (allusion transparente à l'Irak).

Mario, le président du Qurac, deviendra au fil du

projet, même si Batman puis la Justice League leur

faire son sale boulot. Rick Flagg Jr., l'un des seuls "bons" de la série, décide alors d'aller tuer Cray Waller, craignant le scandale, ordonne à l'équipe d'arrêter Rick à tout prix. La majeure partie du groupe se lance à ses trousses, prête à le tuer s'il le faut. Deadshot règle le dilemme à sa manière, en tuant le sénateur avant que Rick puisse le faire. Il prend ainsi au mot Waller, personnage totalement détestable prêt à sacrifier même ses hommes les plus fidèles.

TARTE A LA CRÈME

Mais les choses vont prendre un autre tournant à la longue. D'abord, dès 1988, le succès de la sé-

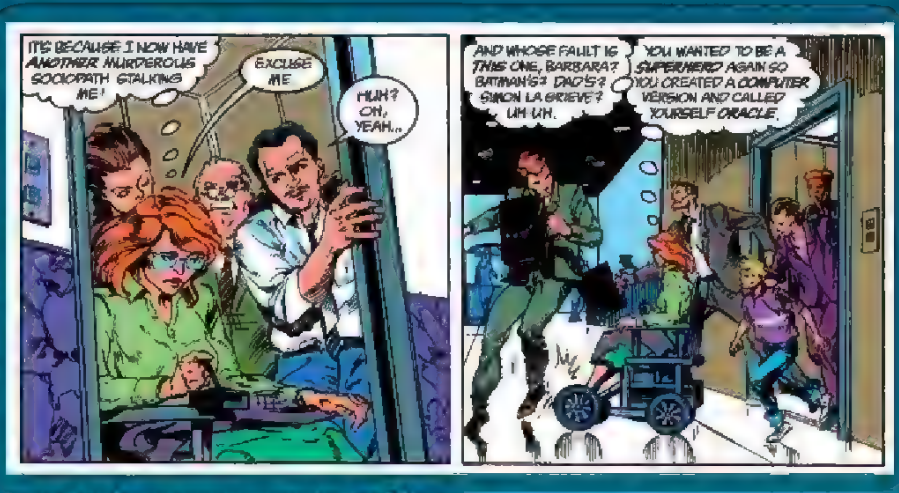
(et partenaire sur d'autres séries), Kim Yale. Le

néanmoins d'identifier un troisième larron dans le processus créatif, l'encreur Karl Kesel, qui se prend

au couple et à l'éditeur, Bob Greenberger. Juste avant l'arrivée officielle de son épouse, Ostrander a

la démarche. Même Lois Lane, le temps d'un bref

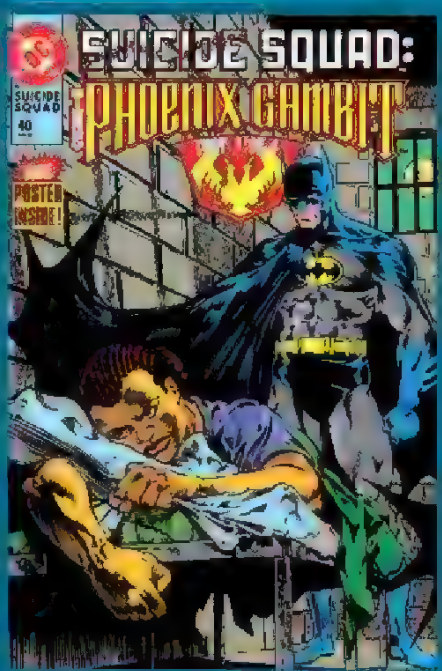
(mars 1000) elle est rattrapée. L'existence du Suicide Squad est révélée au grand jour et [illegible] d'arrêter ses activités. Waller, qui était sur le point d'arrêter des trafiquants de drogue, se voit donner de renvoyer à l'asile d'Arkham les criminels [illegible]. En lisant que les trafiquants vont s'en tirer, elle passe [illegible] ; elle les relâchera à condition qu'ils l'aident à éliminer les responsables du raid. Ce qui est fait. C'est un bain de sang, tandis que Deadshot et les [illegible] s'échappent. La seconde est [illegible] Waller est condamnée à la prison [illegible] Squad. Waller dit oui à une condition : cette fois le [illegible] dollars à chaque mission. On abandonne le modèle de *Mission : Impossible* pour celui de l'Inquisition [illegible] *Risques* au pays des super-vilains.


IT'S BECAUSE I NOW HAVE ANOTHER MURDEROUS SOCIOPATH STALKING ME!
EXCUSE ME
HUH? OH, YEAH...
AND WHOSE FAULT IS THIS ONE, BARBARA? BATMAN'S? DAD'S? SIMON LA GRIEVE? UH-UH.
YOU WANTED TO BE A SUPERHERO? AGAIN SO YOU CREATED A COMPUTER VERSION AND CALLED YOURSELF ORACLE.

EN HAUT : au bout de quelques mois, les lecteurs réalisent que le mystérieux Oracle est une femme : l'ancienne Batgirl. Sans la série, le sort de Barbara Gordon aurait été radicalement différent.

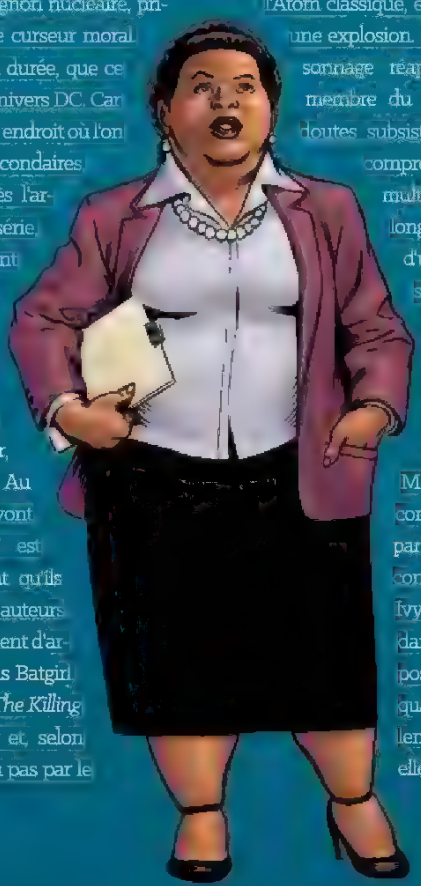
EN BAS À GAUCHE : Amanda Waller, un personnage hors norme (et c'est un euphémisme), femme, noire [illegible] bituels des comics. DC semble avoir [illegible] vers cette version, après un relooking [illegible]

[illegible] *Suicide Squad #40*, un tournant dans la série, quand la bande de Waller cesse de jouer les black-ops du gouvernement pour se faire mercenaire.

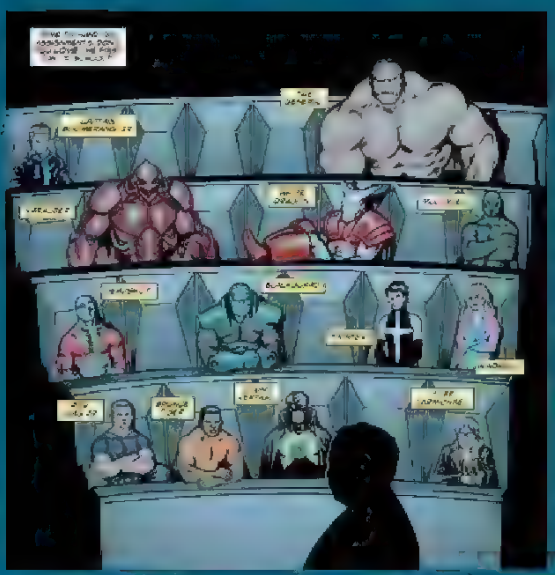


TURN OVER

Au fil des ans, les membres et les alliés se succèdent [illegible] disparaîtra dans un champignon nucléaire, privant l'équipe d'une sorte de curseur moral. D'autres s'inscriront dans la durée, que ce soit dans la série ou dans l'univers DC. Car *Suicide Squad*, le titre, est un endroit où l'on retape les personnages secondaires, les laissés-pour-compte. Dès l'arrivée de Kim Yale dans la série, les personnages commencent à être aidés par un mystérieux hacker qu'on ne connaît qu'à travers un nom de code, lâché dans le #23 : Oracle. Au début, comme pour l'entarteur, personne ne sait qui c'est. Au fil des mois les lecteurs vont comprendre que "Oracle" est un personnage pré-existant qu'ils connaissent bien. Les deux auteurs sont consternés par ce qui vient d'arriver à Barbara Gordon, alias Batgirl, à la fin de l'album *Batman: The Killing Joke*. Agressée par le Joker et, selon les interprétations, violée ou pas par le criminel, Barbara ne peut plus marcher. Au début [illegible] sé. Ostrander et Yale décident de mettre en scène [illegible] Barbara dans un fauteuil roulant... mais aussi par la [illegible]



l'Atom classique, est supposé être mort dans une explosion. Quand tout à coup le personnage réapparaît comme nouveau membre du Suicide Squad mais des doutes subsistent sur son identité. On comprendra que les scénaristes multiplient les "mystères" au long cours. Au final il s'agissait d'un leurre : le vrai Palmer s'était caché pour déjouer les ruses de quelques adversaires tandis qu'il était remplacé par Adam Cray, le fils du sénateur assassiné par Deadshot. Mais un fils honnête, qui se comporte en héros et finira par se sacrifier au combat. Il convient aussi de citer Poison Ivy, qui fera un long passage dans l'équipe. Dans la période post-*Suicide Squad #40*, quand le groupe est essentiellement devenu mercenaire, elle utilise ses produits pour [illegible] n'a pas grand but. Il en vient d'ailleurs à demander [illegible] vient Vertigo qu'il choisira le moment. Et comme [illegible] l'instant d'après il n'est plus du tout sûr de vouloir



cide du héros du titre) ils demanderont à Ostrander de changer la fin. On voit Deadshot et Vertigo face à face. Le premier demande à l'autre si finalement ils vont le faire. Vertigo réponds non... mais la dernière case est vide laissant chacun imaginer à sa guise si Deadshot s'est plié à la demande où s'il l'a tué quand même. Vertigo réapparaîtra par la suite dans d'autres comics laissant ainsi peu de place au doute. Mais si on se limite au périmètre de la série, c'est plus ambigu.

CLOWNS ET CHATIMENTS

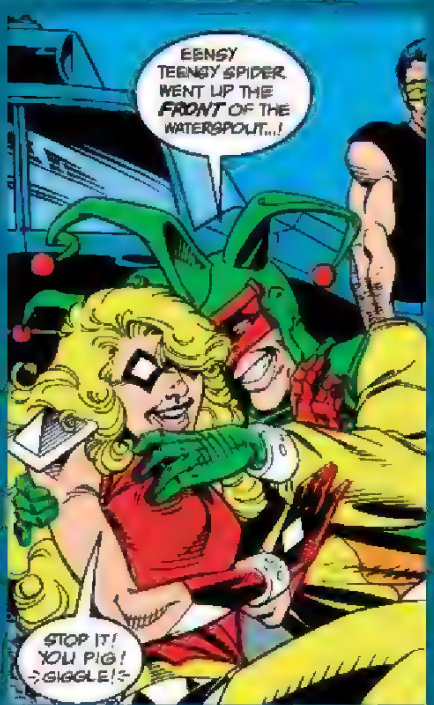
Depuis 2011, en prévision de l'arrivée sur le grand écran du *Suicide Squad*, DC s'est évertué à coller dans le groupe la célèbre Harley Quinn. Et dans le film elle côtoie

EN BAS À DROITE : depuis
énormément sur Harley Quinn.

DESSOUS :
Jewelee fr

en 1992 dans le dessin animé de Batman, ne sera injectée dans l'univers central des comics de DC

années 1990. Mais ce n'est pas pour autant que la présence du Joker et de Harley peut se concevoir comme une trahison de l'esprit du comic-book. Au contraire, Ostrander et Yale utilisent un couple de criminels "clownesques", Punch et Jewelee, récupérés dans le cheptel des adversaires oubliés de Blue Beetle, qui les avait affrontés... en 1967. Ceux-là ils ne risquaient pas de se les faire piquer par d'autres scénaristes. Jewelee et Punch (penser à Colombine et Arlequin qui auraient la même personnalité que Bonnie & Clyde) s'aiment d'un amour vache, avec des scènes de ménage homérique, lors desquelles ils font parfois mine de se tuer. Jewelee, clairement dérangée, rêve d'une vie de foyer mais version déjantée et reproche souvent à Punch de ne pas être



qu'une promesse est une promesse et qu'il le tuera

Suicide Squad s'arrêterait alors sur le seul "suicide"

pas très chauds, craignant la polémique (la fin de

1987-1992 est la guerrière asiatique Katana, à l'origine apparue dans les pages des Outsiders (et créée par Mike W. Barr et Frank Miller) et dotée d'un coup de main pour son costume initial! Ostran-

moderne pour renforcer le lien). Le Suicide Squad

Suicide Squad ne fera plus parler de lui qu'excep-

l'équipe, en particulier à partir du moment où DC s'amuse à faire élire Lex Luthor président des USA dans les séries liées à Batman. À partir du moment où la tête de l'État est de nouveau "sale", le retour d'un Suicide Squad pour faire les basses besognes d'un régime corrompu s'explique. En 2001, l'éditeur relance une nouvelle série Suicide Squad sous la houlette du scénariste Keith Giffen et du dessinateur Paco Medina. Mais, en dehors de Deadshot, Giffen semble peu intéressé par l'héritage du groupe. Cette version est arrêtée en catastrophe, ne trouvant pas son public. C'est Greg Rucka qui récupère le concept à partir de 2006 en l'insérant dans une autre série, *Checkmate*. L'idée est que Checkmate est une agence de contre-espionnage où siègent différents héros (Mister Terrific, Alan Scott le premier Green Lantern...) et une Amanda Waller toujours aussi mani-

pulatrice qui, en sous-main, continue d'employer

Recall qu'il est, malgré lui, un imposteur. Il n'est pas

début du Suicide Squad), lui aurait fabriqué de faux

mée tout en choisissant de continuer de vivre sous cette fausse identité.

GÉNÉALOGIE

mi-douzaine d'apparitions avant d'arriver dans le *Squad*. Le Bronze Tiger n'était qu'un vague faire-valoir dans une série mineure, *Richard Dra-*

création d'Amanda Waller qui, à bien des égards a occupé longtemps le poste d'un Nick Fury féminin de l'univers DC. Et puis il y a les retombées indirectes, ce qu'on pourrait qualifier de "descendance" du groupe. Si le Suicide Squad n'était pas passé par là, nous n'aurions pas eu, dans l'état, d'autres groupes comme les Birds of Prey. Sans l'influence du *Suicide Squad*, il n'y aurait sans doute pas eu (et la scénariste Gail Simone

centrée sur des hors-la-loi, parmi lesquels, bien sûr, Deadshot. Même les Marvelophiles auraient ressenti cette absence : Mark Millar, Warren Ellis

qu'Ostrander lance sa série, Marvel avait déjà un

e Suicide Squad a devancé beaucoup de monde.

Le Suicide Squad est apparu aussi bien dans le des-

Pour schématiser, disons que le Suicide Squad de

qu'on le connaît depuis cinq ans.

PREMIER PLAN

En 2011, le reboot de DC a en effet effacé une

comme partie de l'historique du groupe (et du coup

du reboot, Amanda Waller, passera d'un coup de

surpoids à une sorte de sosie de Halle Berry. Le fait

dence que le film et le comic-book, dans la lignée

Suicide Squad, relancé comme le reste de la gamme de DC à l'occasion de *Rebirth*, devient donc un titre bimensuel (publié tous les 15 jours), écrit par Rob Williams et dessiné par un pool d'artistes incluant Jim Lee. Autant dire qu'on cherche à attirer le chaland, le dessinateur (et vice-président de DC)

pation c'est une idée qui — sur le long terme — ne

sodes d'Ostrander, le Suicide Squad est un concept qui peut tout tenter, tout se permettre, puisqu'il suffit d'introduire de nouveaux super-bagnards

que lorsqu'il a une résonance politique. C'est sans doute là que se pose le défi pour le comic-book dans l'ère post-*Rebirth*.

Xavier Fournier

MAGNÉTO

TA-NEHISI COATES EST ÉCRIVAIN ET JOURNALISTE À *THE ATLANTIC*. IL EST DEVENU INSTANTANÉMENT CÉLÈBRE EN 2015 AUX USA, À LA PARUTION DE SON LIVRE LE PLUS PERSONNEL, *BETWEEN THE WORLD AND ME*, EN VF *UNE COLÈRE NOIRE, LETTRE À MON FILS* (AUTREMENT), DANS LEQUEL IL DÉNONCE LE RACISME ANTI NOIRS AUX USA. FAN DE COMICS, AUTEUR DE LA SÉRIE *BLACK PANTHER* POUR MARVEL DEPUIS 2015, IL S'EXPRIME ALORS QU'IL EST VENU À PARIS CHERCHER UN PEU DE CALME DANS LA TEMPÊTE DU MONDE ET DANS CELLE QUI COUVE SOUS SON CRÂNE...

TA-NEHISI COATES
I HAVE A DREAM

Vous étiez fan de Black Panther depuis votre enfance ?
Quand j'étais petit Black Panther n'existait pas. Et même si après je lisais des tas de comics Marvel, je ne devrais peut-être pas le dire, mais je n'avais pas une vraie relation avec ce personnage avant de démarrer ma série. J'étais prêt à écrire n'importe quel héros Marvel en fait, mais bon, autant écrire pour leur seul héros africain.

Depuis, vous avez rattrapé le retard et lu beaucoup pour vous documenter ?
Maintenant, oui, j'étais bien obligé ! (rires)

C'est la première fois que vous écrivez des comics, est-ce vraiment différent de votre habituel travail d'écrivain ?
Oui, très différent, mais j'ai adoré ! C'est fun ! La grosse différence c'est qu'il faut MONTRER les choses. La majorité de ce qui se passe dans le texte ne dépend pas de vous, mais du dessinateur. Et vous devez toucher le lecteur... C'est difficile mais extraordinaire !

Quel est le run qui vous a le plus inspiré pour votre Black Panther ?
Parmi les meilleurs épisodes de *Black Panther*, il y a ceux de Don Mc Gregor, de Christopher Priest et de Reginald Hudlin. Je dirais que ce sont les épisodes de Don McGregor dont je me sens le plus proche. À mes yeux, il est le premier qui a établi le Wakanda et qui a vraiment relié Black Panther à l'univers Marvel. Après, il y a Christopher Priest, dont le run se passe à New York avec un peu de Wakanda. Les épisodes de Reginald Hudlin et ceux de Jason Aaron... Bref, j'ai lu plein de trucs sur Black Panther. Récemment, par exemple dans *New Avengers*, *Secret Wars*. J'aimais bien aussi l'histoire avec les Morlocks, les meurtres au Wakanda. Bref, j'ai essayé de prendre tous ces classiques et faire en sorte que ça se retrouve dans ma série.

Quel est votre but avec cette série ?
Raconter une très bonne histoire, bien sûr ! (rires)

On dit que Brian Stelfreeze a commencé à travailler il y a plus d'un an sur cette série, c'est vrai ?
Oui, et moi aussi ! (rires) On a pris de l'avance. On a échangé des tas de notes avant de commencer. Je lui ai dit ce qui allait se passer dans la série, je lui ai expliqué ce que je pensais et après je l'ai laissé imaginer. Il est tellement doué, c'était important de lui laisser un maximum de liberté.

Vous a-t-il surpris ?
Oui ! Mais je ne peux pas vous dire de quelles pages il s'agit, car elles ne sont pas encore parues, désolé ! (rires) C'est un artiste incroyable ! Et j'ai toujours hâte de voir comment il va interpréter en dessins, le texte que je lui donne.

Avez-vous travaillé aussi avec Laura Martin votre coloriste ?
Oui, mais je n'ai pas été d'une grande utilité, je n'ai choisi aucune couleur ! (rires) Et c'est très bien comme ça, Laura est fantastique ! Elle s'arrange avec Brian et tout va bien !

Pourquoi Shuri joue-t-elle un rôle important dans votre run ?
C'est sa sœur ! Elle est la reine du Wakanda, elle est très proche de Black Panther, ce n'est pas n'importe qui...

"Parmi les meilleurs épisodes de *Black Panther*, il y a ceux de Don Mc Gregor, de Christopher Priest et de Reginald Hudlin."

Comment avez-vous imaginé les membres de "Dora Milaje"?
Dans ma série, je ne voulais pas avoir des gardes du corps filles qui se baladent en bikini, pour faire joli… Je voulais que les lectrices puissent s'identifier à elles, qu'elles aient l'air réalistes. Et belles. Et qu'on comprenne leur relation avec T'Challa.

Deux d'entre elles se rebellent, vous êtes pour la révolte?
On verra… Je ne veux pas trop en dire, mais on va traiter des tas de thèmes différents y compris celui de la révolte, et d'autres plus larges.

À un moment, la mère de Black Panther lui dit qu'il ne doit pas seulement être une épée mais aussi un cerveau, vous pensez que c'est la différence entre un soldat et un prince?
C'est ce que pense sa mère… (rires) Il y a plusieurs points de vue dans la série, les personnages ont le leur, ça ne peut pas toujours être le mien…

Dans le #1 on visite différents mondes, vous vouliez que ce soit une présentation de ce que vous allez faire?
Un peu… Disons que je voulais surtout mettre en place les différentes pièces du puzzle et que les cartes soient sur la table… Tout découle de ce premier épisode… Vous verrez…

Vous allez écrire six épisodes?
Non, douze, et j'ai même signé un nouveau contrat pour encore plus, alors on verra!

Avez-vous prévu d'écrire d'autres séries?
Non, je me concentre sur *Black Panther* pour bien le faire!

Vous avez toujours été très Marvel depuis votre enfance! Savez-vous pourquoi?
Non, c'est une bonne question… Je ne sais pas trop mais je les ai toujours aimés. Pour une raison que j'ignore j'avais l'impression que nous faisions partie de la même famille…

Quelles étaient vos auteurs phares?
Christopher Priest que j'ai déjà cité, mais pour ses épisodes de *Spider-Man*, Chris Claremont sur les *X-Men*, Tom de Falco sur *Amazing Spider-Man*, puis Matt Fraction sur Iron-Man, Ed Brubaker sur *Captain America* était incroyable. Je pense que les comics sont devenus vraiment un terrain de jeu extraordinaire et l'imagination de ces auteurs est sans limite.

Quel a été le premier comic que vous ayez lu dans votre vie?
Un épisode des *Fantastic Four*.

Vous habitez Paris pour un an avec votre famille, l'atmosphère est-elle très différente de celle que vous connaissez aux USA? Particulièrement par rapport à la question du racisme qui est le sujet de votre dernier livre qui est paru en VF, *Une colère noire, lettre à mon fils*.
Je pense que malheureusement oui, le racisme est très présent ici aussi, comme aux USA mais de manière différente. À Paris, au lieu d'être considéré comme un Noir, la première chose que les gens voient en moi c'est un Américain, à cause de l'accent, c'est reposant! Mais si j'étais un noir français ce serait sans doute différent… Et ensuite, les Français trouvent que je suis grand!

Vous n'avez pas choisi la meilleure période, entre les attentats et toute la période qui a suivi?
Que faire, c'est comme ça, on n'est plus en sécurité nulle part dans le monde de toute façon… Je me promène, l'architecture est magnifique, je fais des recherches et c'est bien!

Avez-vous été surpris par le succès de votre livre et pensez-vous que sa parution a changé quelque chose aux USA?
J'ai été surpris. Et non, malheureusement, je ne crois pas que ça ait changé grand-chose… Mais je n'ai pas réfléchi en ces termes, avant de l'écrire. Je voulais juste exprimer ce que je ressentais… Je vis à Chicago et d'ordinaire je me contente des faits, car je suis journaliste. Mais là, je voulais donner mon point de vue en tant qu'être humain. Je ne parle pas de statistiques, je parle de la vraie la vie, de celle d'un individu dans un pays où la suprématie des blancs est établie. Je raconte une histoire personnelle.

On dit que votre livre est sur la table de chevet de Barack Obama en permanence, le lui avez-vous envoyé ou bien l'a-t-il découvert tout seul? Vous a-t-il appelé?
Il l'a découvert! Et non je ne lui ai jamais parlé, désolé…

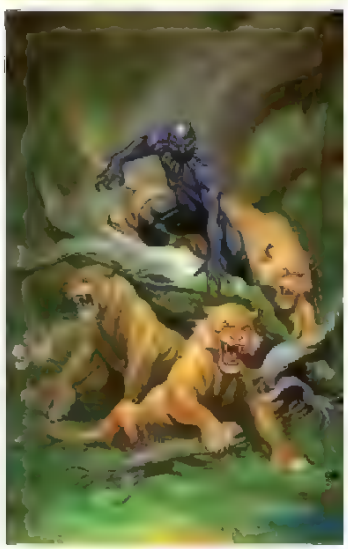
Vous êtes capable de lire votre livre en français?
Pas encore, non, ou alors en comprenant seulement la moitié des mots, alors que je les ai écrits (rires). Mais j'ai bien aimé l'introduction.

Les réactions des lecteurs français sont-elles très différentes de celles de vos lecteurs américains??
La grosse différence que je constate, pas forcément dans les réactions, c'est plutôt la façon dont on traite les musulmans dans les deux pays… Aux USA, on n'a pas de loi sur le voile. Ça m'intéresse d'entendre le point de vue des lecteurs là dessus…

Propos recueillis par Lise Benkemoun

CI-DESSUS : designs de Brian Stelfreeze pour le roi T'Challa et son alter ego, la Panthère Noire.

EN BAS : sous l'influence de Ta-Nehisi Coates, le Wakanda devient un pays polyphonique, où les personnages émettent des avis et des idéologies différentes, qui s'entrechoquent.



Lady Mechanika

À TOUTE VAPEUR !

OUBLIEZ CE QUE VOUS RACONTENT LES LIVRES D'HISTOIRE. AU XIX^E SIÈCLE, VERS 1879, LA SCIENCE AVAIT CONNU UNE AVANCÉE DÉLIRANTE. EN TOUT CAS SI L'ON EN CROIT *LADY MECHANIKA*, RÉCIT OUVERTEMENT STEAMPUNK, QUI CULTIVE LES MYSTÈRES DANS UNE ÉPOQUE VICTORIENNE RÉINVENTÉE POUR L'OCCASION.

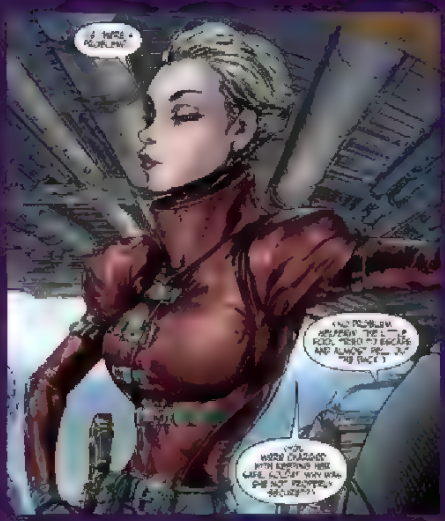
Le dessinateur Joe Benitez ne le cache pas. *Lady Mechanika*, c'est pratiquement du sur-mesure, pensé d'abord pour un public bien particulier. Alors qu'il arpente les allées des conventions américaines en 2009, il est frappé par la présence des associations des fans de Steampunk, adeptes d'un monde imaginaire qui n'aurait jamais dévié de la propulsion à la vapeur, à la fin du XIX^e siècle, et qui en aurait décliné toute une technologie au design conjuguant les chapeaux haut de forme et les lunettes de cheminots. Les stands Steampunk, c'est un cadre, une ambiance. Bien souvent, les fans s'inventent des personnages, limiers ou inventeurs fictifs... Un contexte qu'il suffirait d'adapter en BD. Le Steampunk a déjà connu bien des percées dans les comics, à commencer par la série du même nom, produite par Joe Kelly et Chris Bachalo chez Cliffhanger il y a plus d'une quinzaine d'années. Mais d'une certaine manière le Steampunk de Kelly et Bachalo était arrivé trop tôt, avant que la génération actuelle investisse les conventions. Elle ne correspondait pas à leurs codes. Très vite Benitez imagine alors des personnages qui seraient à l'image même des cosplayeurs qu'il croise dans les festivals, centrés autour d'une aventurière, sa *Lady Mechanika*, une sorte de Sherlock Holmes féminin qu'on aurait projeté dans un univers digne de Jules Verne. Cette mystérieuse jeune femme a été découverte dans l'antre d'un serial-killer, ses membres ayant été remplacés par des prothèses mécaniques. Personnage fantastique, elle devient alors une détective privée qui s'implique dans tous les cas jugés extraordinaires. Mechanika, c'est aussi la "cité du futur" dans laquelle se déroule une partie de l'action. Autre figure marquante de la série, le commandant Winter, une militaire rousse qui nous renvoie plutôt, pour le coup, à des influences manga (on croirait voir une sorte d'Albator au féminin). Dès la sortie du n°0, *Lady Mechanika* va attirer l'attention, de nombreux éditeurs se mettant sur les rangs pour en assurer la traduction à travers le monde. Tous ont compris que le titre a, d'emblée, une audience de fanas du genre. Lady Mechanika est tellement en phase avec le public steampunk que des lectrices portent déjà des tenues similaires qu'on peut se ruer sur une couverture simplement parce qu'elle est raccord avec une tenue. Et puis les adeptes de steampunk vont bien au-delà de ceux qui en portent le costume. Le steampunk, comme le zombie à un autre niveau, c'est un contexte que l'on peut comprendre au premier coup d'œil, qui a généré

des dizaines de romans. Et qui ne manque pas de lecteurs. Succès assuré… Mais nous sommes en 2010 et le destin de la série va fonctionner au ralenti, malgré des ventes très bonnes, à l'échelle de son éditeur originel, Aspen Comics. Joe Benitez va tout simplement prendre son temps (au-delà d'un délai raisonnable, d'après bon nombre d'observateurs, qui jugent que l'irrégularité a limité l'impact de la série). C'est ce qui explique qu'elle arrive seulement en VF (chez Glénat) en 2016. Il aura fallu des années avant que Joe Benitez produise l'équivalent du premier tome (et encore avec l'assistance d'un autre dessinateur, Martin Montiel, sur le cinquième chapitre).

Il est intéressant de noter que le destin de *Lady Mechanika* est, d'une certaine manière, parallèle à celui de *Fathom*, l'héroïne de Michael Turner. Ce dernier avait lancé son héroïne aquatique sous l'égide de Top Cow, avant d'en claquer la porte et de lutter pour récupérer la paternité de sa création (au terme d'une querelle de quelques mois), créant au passage Aspen pour mieux y reprendre *Fathom*. Joe Benitez a fait un peu de même avec sa dame steampunk, encore que les choses se soient présentées de façon bien plus amicale. Benitez, également vétéran de Top Cow (il a œuvré aussi bien sur *The Darkness* que *Magdalena*), avait goûté aux joies du creator-owned à travers la série *Wraithborn*, publiée vers 2005 chez DC/Wildstorm. Mais il est finalement passé par la case Aspen pour y reprendre les dessins de la série *Soulfire*, en 2009. Michael Turner vient de décéder et sa société, menée par Peter Steigerwald, se cherche un nouveau souffle, et poursuivant sur la veine des héroïnes. C'est dans ce contexte que Benitez propose sa *Lady Mechanika*, qui débute chez Aspen en 2010. On pourrait aussi tracer des parallèles entre la gestion de Fathom, personnage sympathique et bien pitché sans pour autant que son créateur ait forcément prévu du destin à donner à son héroïne sur le long terme. *Lady Mechanika*, c'est un peu la même chose. On en comprend immédiatement les bases, les références, le fonctionnement. Pour autant il faut bien dire que le scénario peine à avancer par endroits, tant ce sont les dessins, les ambiances qui l'emportent. Comme Turner l'était avant lui, Benitez n'est pas le plus régulier des dessinateurs en tout cas sur ce projet. Les sorties vont donc s'espacer (entre 2010 et maintenant, il n'a guère publié qu'une poignée d'épisodes) mais l'atmosphère de la série reste prenante. Là où le parallèle s'arrête c'est que *Fathom* a été lancée à une autre époque, dans un contexte différent qui consacra Turner comme dessinateur star, en haut du top des ventes. Arrivée dans une époque totalement différente, *Lady Mechanika* n'ira pas tutoyer les ventes de Marvel et autres DC. Encore qu'à force de couvertures variantes et d'exemplaires écoulés en ventes directes sur les salons, les résultats sont sans doute bien supérieurs à ce que laisse croire le classement officiel du diffuseur américain Diamond, centralisant le réseau des comics shops. D'ailleurs, fin 2010, *USA Today* titrera un article "*Lady Mechanika* dirige Aspen Comics". Interrogé, l'éditeur en chef d'Aspen, Vince Hernandez, confirme alors avoir été dépassé par le succès de l'héroïne et évoque des problèmes personnels qui font que Benitez a besoin de nombreux mois entre chaque épisode. Mais, précise Hernandez, il préfère attendre et avoir des numéros qui tiennent la route, plutôt qu'une régularité qui se ferait au détriment du contenu. On imagine à quel point Aspen aura la gueule de bois quelques jours plus tard quand il s'agira d'annoncer que l'éditeur et l'auteur se séparent à l'amiable, Benitez ayant décidé de continuer seul l'aventure *Mechanika*. Dans un communiqué, Peter Steigerwald reconnait lui-même la similitude avec ce qu'a fait Michael Turner dix ans plus tôt et se fait donc une raison, annonçant qu'il continuera à coloriser la série à l'avenir. Benitez gagne donc son indépendance. Mais pour faire quoi ? D'abord pour finir le premier arc. C'est la moindre des choses. Mais aussi pour démarrer une économie bien particulière, basée sur les salons et la création de variant covers. C'est un peu le modèle d'Aspen appliqué à son échelle. Non content de vendre *Lady Mechanika* aux comic-shops, Joe Benitez peut alors transformer son stand de dédicaces lors des conventions pour écouler des tirages limités sans intermédiaire. D'où une activité restée très rentable, même si les numéros sont très espacés. Ce que fait Benitez, c'est délimiter un modèle de creator-owned adapté aux artistes qui ne peuvent pas s'appuyer sur des structures comme Image ou compter sur des ventes comme celles des premiers numéros de *Fathom* chez Diamond. Une "petite entreprise" bien pensée, qu'il peut maintenant déléguer, en produisant des miniséries de *Lady Mechanika* qu'il ne dessine plus forcément. On aime ou on n'aime pas le genre. On peut regretter aussi que, une fois passée la présentation des personnages le récit plafonne quelque peu. Mais *Lady Mechanika* est assurément un cas d'école.

Zemo

Une sorte de Sherlock Holmes féminin qu'on aurait projeté dans un univers digne de Jules Verne"

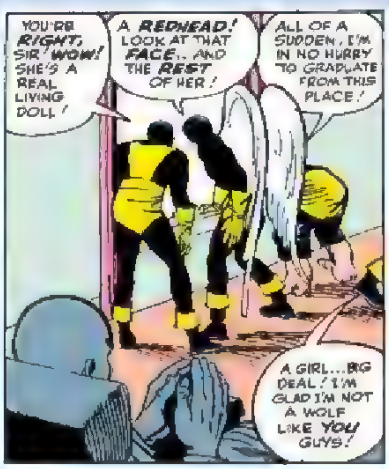


X-MEN

LA DOUBLE VIE D'ICEBERG

POUR SES DERNIÈRES PAGES DE SCÉNARIO DES *X-MEN*, BRIAN MICHAEL BENDIS SE SERA GARDÉ UNE PETITE RÉVOLUTION : L'OFFICIALISATION DE L'HOMOSEXUALITÉ DE L'UN DES MEMBRES ORIGINAUX DE L'ÉQUIPE. ET MÊME DE DEUX PERSONNAGES POUR LE PRIX, PUISQU'IL EXISTE CONJOINTEMENT DEUX VERSIONS D'ICEBERG : UN ADO, IMPORTÉ À TRAVERS LE TEMPS, ET SON ÉQUIVALENT CONTEMPORAIN, ADULTE. BOBBY DRAKE A-T-IL TOUJOURS ÉTÉ GAY ? BIEN SÛR QUE NON. MAIS BIEN SÛR QUE OUI, AUSSI. TOUT DÉPEND DE LA LECTURE QU'ON EN FAIT.

Dans *All-New X-Men #40*, le jeune Bobby Drake, alias Iceberg, l'un des co-fondateurs des X-Men (déplacés à travers le temps et arrivés et jusqu'à notre présent) est confrontée par la télépathe Jean Grey. Bas les masques : la jeune femme peut lire dans ses pensées, pas question de lui cacher quoi que ce soit. En quelques cases, Bobby est en quelque sorte obligé d'évoquer son homosexualité, non sans exprimer sa confusion. Il vient du passé, de plusieurs années en arrière. Pourtant l'adulte qu'il est devenu entretemps ne semble pas refléter la même orientation. Dans *Uncanny X-Men #600* (publié chez Panini), le jeune Iceberg et Jean Grey amènent alors l'autre Bobby Drake, plus vieux, à assumer à son tour une homosexualité jusqu'ici non assumée. De quoi faire la joie des partisans d'une plus grande diversité de mœurs chez Marvel, tout en laissant perplexes ceux qui se souviennent d'un Iceberg collectionnant les conquêtes féminines, avec des bulles de pensées équivoques. Mais l'un n'empêche pas l'autre : tout en notant l'évolution du personnage, on peut aussi se demander comme elle s'articule, vu le côté abrupt et peu détaillé des deux scènes de coming out.


YOU'RE RIGHT, SIR! WOW! SHE'S A REAL LIVING DOLL!
A REDHEAD! LOOK AT THAT FACE... AND THE REST OF HER!
ALL OF A SUDDEN, I'M IN NO HURRY TO GRADUATE FROM THIS PLACE!
A GIRL... BIG DEAL! I'M GLAD I'M NOT A WOLF LIKE YOU GUYS!

AU COMMENCEMENT

Une chose est sûre : Iceberg apparaît en 1963 dans le premier épisode des X-Men, dont il est à l'époque le plus jeune mutant. En refaisant le parcours à l'envers, on verra bien, dès ce numéro, que Bobby Drake est le seul des hommes de l'équipe à ne pas se précipiter à la fenêtre quand ils apprennent qu'une fille (Jean Grey) va intégrer leurs rangs : « *Une fille ? La belle affaire ? Je suis content de ne pas réagir comme vous les gars !* » Dans l'idée des créateurs initiaux, l'idée est de montrer que Bobby est encore trop jeune pour s'intéresser aux filles. Il ne faut pas oublier non plus qu'à l'époque, vu l'âge moyen du lectorat on s'adresse à un public qui n'a pas de sexualité active. D'ailleurs, lors d'une interview diffusée sur la radio BBC4 en novembre dernier, Stan Lee, en apprenant l'évolution d'Iceberg et cette homosexualité soudainement révélée, avoue être très surpris, bien que pas hostile à l'idée. Une nuance importante, puisqu'elle revient à dire que si l'intention n'était pas celle-ci au départ, l'idée n'est pas contradictoire avec la vision des créateurs. Un peu plus tôt, en juin 2015, le même Lee avait attiré les médias quand, rebondissant sur la fuite d'un mémo de Marvel enjoignant à Sony de ne pas modifier la sexualité ou la couleur de peau de Peter Parker. Questionné, le co-créateur de Spider-Man avait bien stipulé à cette occasion qu'il était contre l'idée qu'on modifie le profil traditionnel de Parker : « *Je pense qu'il y a une place dans le monde pour les super-héros gay, certainement. Mais je ne vois pas de raison de modifier les inclinaisons sexuelles d'un personnage une fois qu'elles ont été établies.* » Normal, Lee avait passé des années à écrire les dialogues et les pensées d'un Spider-Man, personnage central de sa série, oscillant entre Liz Allan, Betty puis Mary Jane ou Gwen. C'est sans doute la différence qui fait que Lee, apprenant la nouvelle concernant Drake, n'en tirait pas le même bilan. C'est un héros secondaire (fondu dans le groupe) dont les amourettes n'ont jamais eu la place du triangle amoureux Cyclope/Jean Grey/Angel quand il écrivait la série. Concernant Iceberg, Lee ponctue : « *Ça m'est égal tant qu'ils racontent de bonnes histoires.* »

CONQUÊTES ?

En 1964, Stan Lee et Jack Kirby trouvent des "intérêts romantiques" à la plupart des X-Men. Cyclope, Angel (et même le Professeur Xavier dans un passage scabreux) convoitent Jean. Dans **X-Men #7**, le Fauve et Iceberg commencent respectivement à fréquenter la libraire Véra et la serveuse Zelda. Encore que ces relations occuperont dans un premier temps une place mineure. Lee ne mentionne Zelda que trois fois dans ses épisodes. C'est le successeur de Lee, Roy

IT LOOKS AS THOUGH YOUR BROAD-SHOULDERED BUDDY HAS MADE A HIT WITH THE CROWD, BOBBY!
THAT'S RIGHT, ZELDA! AND WHILE EVERYONE IS MARCHING AROUND, I'D LIKE A FEW WORDS WITH YOU, PRETTY GIRL! Y'KNOW IF YOU TWIST MY ARM, I THINK I COULD LEARN TO LIKE YOU!
12

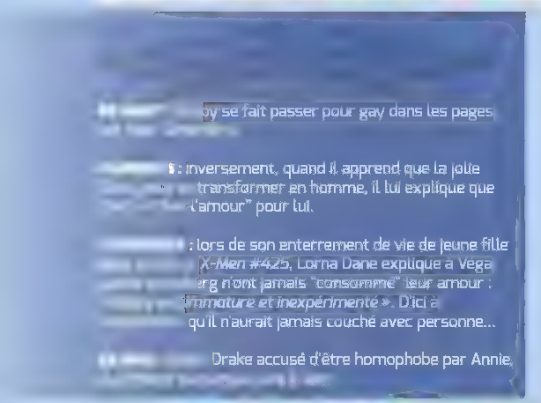
CI-DESSUS : première rencontre entre Bobby Drake et Zelda sa fiancée des sixties.

À GAUCHE : Dans *X-Men #1*, lors de l'arrivée de Jean à l'école des mutants, tous les "X-Males" se précipitent à la fenêtre. Sauf Iceberg, qui trouve ça d'un ennui...

EN BAS : Bobby et Lorna Drake (à l'époque où elle se teignait les cheveux).

--YOU SAY THIS IS SAN FRANCISCO? BUT THAT'S 1200 MILES FROM MY HOME! WHAT BROUGHT ME HERE?
I'M NOT SURE--BUT MY GUESS IS YOU'VE SUFFERED SOME TEMPORARY LOSS OF MEMORY, MISS --
--DANE-- LORNA DANE!

Thomas, qui fera progresser le plus Bobby Drake en ce domaine, en lui donnant une personnalité de dragueur invétéré, sur ce plan assez similaire à Johnny Storm (la Torche). Thomas commencera d'abord par multiplier les apparitions de Zelda, avant d'inventer rétroactivement une petite amie de Bobby antérieure à son recrutement dans l'équipe. Dans **X-Men #44** (mai 1968), Thomas détaille les origines d'Iceberg et explique qu'il était avec cette première dulcinée, Judy Harmon, quand ses pouvoirs sont apparus. Le scénariste s'éloigne quelque temps de la série, remplacé par Arnold


by se fait passer pour gay dans les pages
: inversement, quand il apprend que la jolie transformer en homme, il lui explique que l'amour" pour lui.
: lors de son enterrement de vie de jeune fille X-Men #425, Lorna Dane explique à Vega rg n'ont jamais "consommé" leur amour : immature et inexpérimenté ». D'ici à qu'il n'aurait jamais couché avec personne...
Drake accusé d'être homophobe par Annie

Drake, qui co-créé, avec le dessinateur Jim Steranko, le personnage de Lorna Dane, fille de Magnéto. En l'espace de quelques cases, les premières esquisses d'une romance naissent entre Bobby et elle. Néanmoins l'affaire se complique quelques mois plus tard quand Roy Thomas revient, épaulé du dessinateur de Neal Adams. Ensemble, ils sont plus intéressés par l'idée de valoriser Havok (le frère de Cyclope, nouvellement découvert). Un triangle amoureux s'installe, Iceberg étant bien décidé à ne pas laisser passer Lorna. Mais dans le même temps, Bobby est, à l'occasion, un goujat qui, tout en tournant autour de Lorna, s'extasie devant la beauté de la Sorcière Rouge (*X-Men #60*), qu'il trouve visiblement à son goût. Du coup, au final, on n'étonnera pas que Lorna finisse dans les bras d'Havok et que Bobby soit bredouille. À ce stade, les lecteurs de 2016 qui réexaminent la vie d'Iceberg pour y trouver des expressions initiales de son homosexualité soulignent qu'aucune de ses relations sentimentales n'a jamais réellement fonctionné et que c'est un signe. Mais c'est oublier un peu vite que Hawkeye, Daredevil, Iron Man, Spider-Man et à peu près tout ce qui existe comme héros de comics ont des vies sentimentales compliquées, multiplient les amourettes sans réellement franchir le pas, car à l'époque la censure du Comics Code ne tolère pas la moindre suggestion d'une relation sexuelle en dehors du mariage. Et les hétéros sont logés à la même adresse que les "gays non déclarés". C'est plus ce contexte, ce sous-entendu général qu'un héros "ça ne couche pas" qui laisse une certaine porte ouverte aux révélations de Bendis. Parce qu'au final, Bobby, pendant les années 1960, aura surtout échangé des "bisous" avec ses copines mais rien de plus concret (on notera néanmoins que, comme ses collègues, il tombe sous le charme de Lorelei, une création de Magnéto qui envoûte les hommes). Et comme les X-Men disparaissent pendant la première moitié de la décennie suivante, la question se pose peu pendant un temps. En 1975, Iceberg réapparaît dans les rangs d'une nouvelle équipe, les Champions. Dans cette autre série, il rencontre au bout de quelques mois une jolie mutante soviétique, Laynia, alias Darkstar. Ce sera le nouvel objet de son désir... Si ce n'est que le titre s'arrête très vite, sans que Bobby soit arrivé à ses fins. Darkstar, qui ne voit en lui qu'un ami, s'en retourne en URSS. L'homme-glaçon n'a pas "conclu". Serait-ce la preuve qu'il n'y met pas beaucoup du cœur? Oui, mais il reste les bulles de pensées, ces monologues internes où le personnage, livré à lui-même, est bel et bien amoureux des Zelda, Lorna et autres Laynia...

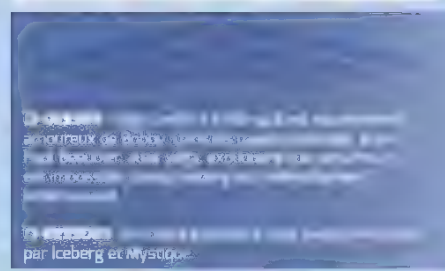
UN PREMIER COMING OUT

En fait, en un sens, Iceberg a déjà fait son coming out bien avant 2016. Dans les pages de *New Defenders #131* (mai 1984), alors qu'il a intégré cet autre groupe, Bobby Drake repousse une jeune femme un peu collante en lui affirmant que son vrai nom est Lance et qu'il est le petit ami de Warren Worthington (Angel). Dans le contexte, nul doute que dans l'esprit des scénaristes (J.M. DeMatteis et Peter B. Gillis) Bobby se moque de son interlocutrice de manière à s'en débarrasser. Au regard des révélations récentes, on pourrait maintenant dire que le Bobby de 1984 jouait une double ironie, disant au grand jour une vérité que ses amis pensaient fausse. La chose est cependant compliquée par les événements qui se déroulent alors dans la série. Bobby tombe en effet amoureux d'une jeune femme amnésique, Cloud, qui vient de rejoindre les Nouveaux Défenseurs. Mais au bout de quelques mois, on découvre que Cloud est une entité non-humaine, en fait une nébuleuse stellaire qui s'est incarnée sous cette forme avant de perdre la mémoire. Cloud préfère les faveurs d'une autre équipière, Moondragon et du coup change volontairement de sexe. Dès lors qu'il découvre que Cloud devient un homme (sans même savoir qu'il/elle aime Moondragon), Bobby est passablement refroidi par la métamorphose, ne cachant pas sa déception. Il quitte la pièce. Plus tard, sur un ton renfrogné, il demande : « *Je suis supposé te faire la bise ou te serrer la main?* » demande le jeune homme, renfrogné. Dans *New Defenders #142* (avril 1985), il précise : « *Ça me rend dingue, Cloud, mais il n'y a aucun moyen que je craque pour toi maintenant que je sais qu'à l'intérieur de toi il y a un mec!* » À l'inverse, une autre scène de la série, avec le recul, laisse une porte ouverte. Dans *New Defenders #132*, alors que Bobby et Cloud en sont encore au stade de la drague, avant l'apparition de la version masculine, ils se taquinent et se battent avec leurs pouvoirs. Moondragon, maussade comme à son habitude, surgit et dit à Iceberg : « *Mr. Drake, si vous continuez à démontrer votre hostilité subconsciente envers les femmes, j'ai bien*

peur que vous n'émergiez jamais de l'adolescence. » Moondragon étant télépathe, cette idée que Bobby puisse avoir un rapport ambigu avec les femmes prend du coup un relief particulier au regard de 2016. Si ce n'est que la scène se poursuit avec le héros se disant en son for intérieur (c'est-à-dire dans sa tête) : « *Comment se fait-il que lorsqu'elle m'insulte je me sens séduit? J'imagine qu'il me suffit d'une voix à la Lauren Bacall avec un accent extraterrestre.* » Pas vraiment la réponse d'un type que les femmes indifférent. D'ailleurs Bobby aura d'autres occasions de méditer sur le fait qu'il trouve Moondragon vraiment très attirante… La vérité, c'est que les scénaristes sont bien intéressés par une liaison entre deux personnes du même sexe… Mais il s'agit de Cloud et de Moondragon. Pour passer à travers les fourches éditoriales, ils ont donc inventé cette idée de femme changeant de forme. Et Bobby n'est là que pour se demander ce qui se passe… À la même époque, Iceberg a droit à sa première minisérie, dans laquelle il tombe à nouveau éperdument amoureux d'une certaine Marge. Pas de chance, celle-ci n'est pas véritablement humaine, c'est Mirage, la fille de l'incarnation de l'Oubli. À la fin de la mini, elle retourne dans le royaume de son père. Ce n'est pas encore cette fois que Bobby "conclura".

AS DE LA DÉCO?

La vraie "phase active" de la sexualité d'Iceberg arrive dans les pages d'*X-Factor*. Encore que l'on continue sur le "pas de chance". Dans *Marvel Age #39*, la scénariste Louise Simonson explique qu'elle compte explorer la relation entre Bobby et… Darkstar. Mais les plans changent, finalement l'histoire se réduit à un simple Annual où la relation est à peine mentionnée. Plus tard, Bobby se laisse charmer par une certaine Infectia (*X-Factor #28*, mai 1988). Mais celle-ci veut simplement le manipuler, son baiser risque de le métamorphoser et le Fauve se "sacrifie" à la place de Bobby pour éviter la catastrophe. Dans *X-Factor #51* (février 1990), enfin, Simonson organise une première rencontre entre Iceberg et Opal Tanaka, qui va devenir sa petite amie. La relation sera houleuse (d'autant plus que le père de Bobby est raciste et ne supporte pas que son fils sorte avec une Asiatique). Mais elle va se mesurer en années, jusqu'en 1993 (*Uncanny X-Men #305*). Car Scott Lobdell, le scénariste des X-Men (où Bobby est revenu) est inspiré par quelques courriers de fans, qui sont convaincus (sans doute à la lecture des Defenders) qu'Iceberg est secrètement gay. L'idée ne sera pas officialisée à l'époque mais Lobdell décide d'aller dans ce sens et met ses pions en place de manière pas spécialement subtile : rupture soudaine avec Opal, puis un épisode dans lequel la télépathe Emma Frost occupe le corps d'Iceberg à sa place et laisse entendre qu'elle découvre ainsi plein de choses sur lui. Dans un premier temps il s'agit d'applications des pouvoirs que Bobby n'a jamais pensé à utiliser. Mais par la suite Frost commence à se moquer ouvertement de Drake en parlant de son goût immodéré pour la déco d'intérieur. Puis Jean Grey va proposer à Bobby d'aller faire les courses avec elle, avec le sous-entendu qu'il n'est pas "comme les autres garçons". Lui préfère la mode et ce genre de choses. Une sorte de fil rouge pas du tout discret, qui va de répéter au point que l'implicite devienne évident, mais pas officiel. Lobdell quittera la série sans qu'Iceberg ait franchi le pas. Mais une partie du public et des médias de l'époque auront compris le message. Celui qui, finalement, parlera d'homosexualité dans les pages des *X-Men*, c'est le scénariste Chuck Austen, qui importera alors le mutant canadien Véga (Northstar) dans les rangs. Austen se sert alors de Drake dans un rôle proche de celui qu'il avait dans *New Defenders*. Véga, héros homosexuel, ne tarde pas à tomber amoureux d'Iceberg, mais celui-ci ne s'en rend pas compte, ne réalisant même pas que Véga est gay (alors que le Canadien est loin de le cacher). Se confiant à l'infirmière des X-Men, Véga explique alors qu'il réalise que cet amour est sans espoir, Bobby étant alors considéré comme incontestablement hétéro par l'amoureux transi. De fait, la même année, dans une nouvelle minisérie qui lui est consacrée (écrite par Abnett et Lanning), Iceberg doit faire face au retour d'Opal, qui entretemps a accouché d'un bébé qu'elle a appelé Robert, présenté d'abord comme l'enfant de Bobby. S'il n'en est finalement rien, Drake, convaincu qu'Opal est la femme de sa vie, songe sérieusement a passer sa vie avec elle et à élever l'enfant comme s'il était le sien. Il n'en sera finalement rien et Iceberg va passer des années sans qu'on lui mentionne de relation sérieuse. Il faut attendre 2006 et les épisodes des *X-Men* de Mike Carey pour que Bobby entame une relation vouée à l'échec : cette fois il en pince pour Mystique… Cela ne durera qu'un temps. Preuve que Drake n'est pas à l'aise avec les femmes, diront certains, bien qu'il ne soit pas inconcevable ou inhabituel qu'un homme de son âge ait de multiples aventures…



POUR PIONNIES

À partir de là, l'homosexualité d'Iceberg, c'est un peu le chat de Schrödinger. Tant que la chose n'est pas explicite, les auteurs fonctionnent clairement selon deux logiques différentes, selon qu'ils aient

CI-CONTRE : le Wolverine du futur et son élève Carmen Drake, visiblement fils de Kitty et de Bobby, cumulant leurs deux pouvoirs. Mais il semble bien que Jason Aaron ait dû modifier ses plans en ce qui concernait ce futur possible et que Carmen ait été relativement effacé des événements de "La Bataille de l'Atome".

décidé ou pas d'aller dans le sens de l'intrigue oubliée de Lobdell. S'il sera de bon ton, dans le Landerneau des comics, de dire que Marvel, dans un réflexe conservateur, bloquera toute possibilité de "coming out" d'Iceberg, c'est oublier un peu vite que dans le même temps le Colossus des *Ultimate X-Men* ou Véga dans *Astonishing X-Men* seront tout à fait explicites sur leur homosexualité, tout comme le jeune Anole (*New X-Men*). En 2011, c'est le scénariste Jason Aaron qui réinstalle des signes clairs de l'attirance de Bobby envers les femmes : dès *Wolverine and the X-Men #2*, Iceberg embrasse spontanément Kitty Pryde. Encore que l'élément puisse jouer dans les deux sens : Drake joue la drague mais ne se déclare pas. L'idée est sans doute inspirée de l'univers parallèle des *Ultimate X-Men*, dans lequel (dans des épisodes écrits par Brian K. Vaughan) une version d'Iceberg, après être sorti avec Malicia, avait connu une courte relation avec la Kitty Pryde de ce monde, le tout semblant découler à un certain degré des trois premiers films X-Men. Mais pour en revenir à la continuité "classique", quelques mois plus tard, après que Kitty ait rompu avec Colossus, elle accuse plutôt sèchement Bobby de ne pas avoir le courage de lui proposer un rendez-vous. Piqué au vif, Iceberg l'invite quelques épisodes plus tard et insiste pour qu'ils entament une vraie relation. Aaron, clairement, envisage Iceberg comme un hétéro. D'ailleurs bientôt il va faire une allusion au futur potentiel du couple.

À l'approche du crossover "La bataille de l'Atome", Aaron invente une version future de l'école des mutants, dans laquelle on croise parmi les élèves le jeune Carmen Drake (cumulant les pouvoirs glacières de son père et l'immatérialité de sa mère). Une couverture variante de *Wolverine and the X-Men #25* montre le vieux Logan franchissant un portail temporel en compagnie de Carmen… mais bizarrement il n'en est pas fait mention à l'intérieur. Il faut attendre le *#28* pour réellement apercevoir Carmen (dans une apparition mineure). Ni lui ni son mentor ne voyageront dans le temps. Quand "La bataille de l'Atome" intervient, on croise bien un Iceberg du futur (Bobby Drake vieux) mais c'est un personnage solitaire, qui n'appartient pas réellement à une quelconque famille. C'est qu'entre-temps la donne a changé. Carmen Drake, personnage jugé assez important pour apparaître sur une variant et, tacitement, remonter le temps, n'est plus à l'ordre du jour. Parallèlement au *Wolverine and the X-Men* d'Aaron, Brian Michael Bendis a lancé les *All-New X-Men*, c'est-à-dire ni plus ni moins l'arrivée dans le présent des cinq X-Men originaux, tirés du passé, en gros aux alentours d'*Uncanny X-Men #8*. Il existe donc à partir de là des "doublons", des versions adultes (les mutants actuels) et jeunes (les cinq originaux), venant d'une époque où Bobby a à peine échangé deux phrases avec Zelda. Bendis commence alors à placer ses pions, bien décidé à réaliser l'idée de Lobdell restée en suspens : établir l'homosexualité de Bobby. En l'espace de quelques mois l'auteur démontre à des degrés divers l'hétérosexualité des quatre autres membres. Cyclope et Jean Grey sont amoureux puis se disputent, le jeune Fauve est amoureux (au moins quelque temps) de Jean Grey et Angel va sortir avec X-23, la nouvelle Wolverine. Il n'y a guère qu'Iceberg qui ne se place pas, s'étonnant d'ailleurs avec insistance que sa version adulte sorte avec Kitty Pryde. Dans le contexte des épisodes on pense que c'est parce que, pour lui, Pryde est une enseignante, une "vieille". Mais le recul donne évidemment une autre interprétation. Bendis commence aussi à souligner qu'il y a une sorte de malaise lié au jeune Iceberg, à chaque fois qu'il croise une version alternative de lui-même. Au fil des épisodes il va rencontrer le Drake adulte "habituel" mais aussi celui des *Ultimate X-Men* et enfin celui, plus vieux, de "Bataille de l'Atome". À chaque fois les personnages se font peur mutuellement, comprenez (on le saisira plus

tard) qu'ils scrutent dans l'autre le secret qu'ils n'ont pas assumé. Par la suite, dans un épisode où les All-New X-Men rencontrent les Gardiens de la Galaxie, les jeunes mutants réagissent à la présence de Rocket Raccoon en disant avoir l'impression d'être dans un dessin animé de Disney. Iceberg réagit en expliquant que lui préférerait être une princesse Disney (allusion indirecte à la "Reine des neiges"). Et Bobby s'étonne qu'on tique en l'entendant dire ça. À ce stade, le public sensibilisé à l'idée émise du temps de Lobdell aura clairement compris le message. Il ne reste plus qu'à estomper l'hétérosexualité "officielle" du Iceberg "adulte" en éliminant sa romance avec Kitty Pryde. À la fin de "La Bataille de l'Atome", Kitty Pryde claque la porte de l'école tenue par Wolverine car elle ne s'y sent pas soutenue. Elle a en particulier des mots très durs envers le "vieil" Iceberg, qu'elle accuse de ne pas vraiment jouer le jeu de leur relation. Elle y met d'ailleurs fin sur-le-champ. En retirant Kitty, Bendis ouvre la voie à sa révélation finale…

SAVOIR-FAIRE

Discuter la finalité de cette révélation, en elle-même ne sert à rien. C'est un débat caduc. C'est le scénariste qui écrit une série à l'instant T qui a le dernier mot. Il lui appartient de décider de choses, éventuellement en donnant une lecture nouvelle à des éléments passés, quitte à déboucher sur un virage. C'est précisément ce qu'avait fait Alan Moore avec sa "leçon d'anatomie" dans *Swamp Thing*, au moment de révéler que le monstre n'avait jamais été humain mais bien une plante se prenant pour un humain. Le fait est que dans les comics, la Sorcière Rouge peut devenir l'épouse d'un androide (Vision) sans que cela choque grand monde (sans parler de la version Ultimate où elle est visiblement la maîtresse de son propre frère). Même chose quand Howard the Duck ou Rocket Raccoon se trouve de nouvelles petites amies humaines. Parler d'homosexualité réveille encore des ressorts qui ne devraient plus exister. Il est des gens qui prennent conscience de leur sexualité sur le tard et, à la vue des contradictions évoquées ici, on comprendra qu'Iceberg n'était pas le plus mauvais candidat pour cela. Mais l'important, c'est la manière. En 2005, la série télévisée *Law and Order* (*New York Police Judiciaire* en VF) avait surpris les spectateurs en révélant, dans le dernier épisode mettant en scène la juriste Serena Southerlyn (jouée par Elisabeth Röhm) que cette dernière était lesbienne. Le grand public avait côtoyé ce personnage pendant quatre saisons sans faire attention aux rares indices et l'avait donc considéré sans le moindre préjugé pendant 85 épisodes. Lui faire faire cette révélation sur le tard était une manière de dire "Vous voyez, ça ne change rien". Le fait d'arriver à une conclusion similaire dans les derniers épisodes des X-Men de Brian Michael Bendis pourrait avoir la même élégance si le coming out des deux Iceberg avait été géré avec plus de simplicité et de pédagogie. C'est-à-dire que, si une certaine variété des profils est importante, cette fin ne saurait justifier des moyens maladroits. Les deux Bobby, par exemple, auraient pu prendre conscience de ce qu'ils sont en discutant ensemble, en arrivant à cette réalisation de manière naturelle et explicite. Là, cette capacité de maturation leur est enlevée par une télépathe fouillant dans leur cerveau et décidant essentiellement pour eux, à leur place, ce qu'ils doivent assumer. Jean Grey se contente de balancer « *Au fait, tu es gay!* » et les deux autres de répondre « *Ah tiens! Oui c'est vrai* » sur un ton ambigu à mi-chemin entre le "Je n'y avais jamais pensé" et le "Je le sais mais j'ai préféré mentir à mes petites amies pendant des années." Et alors quid de l'autre Jean Grey (l'adulte, aujourd'hui décédée) qui aurait laissé Bobby sur une voie qui n'était pas la sienne ? La différence entre Serena Southerlyn et Iceberg (dans ses deux versions), c'est que la première force son public à la regarder rétrospectivement, tandis que le second, lui, à force de choses mal expliquées et donc mal résolues, débouche sur un sentiment de "passe à ton voisin". Brian Michael Bendis restera comme celui qui a révélé l'homosexualité d'Iceberg en reprenant une idée vieille de 20 ans, mais en quittant la pièce sans s'occuper de savoir quoi en faire, n'en restant qu'au stade d'un dialogue sans l'ancrer dans la réalité. C'est donc à Jeff Lemire (*Extraordinary X-Men*) et Dennis Hopeless (*All-New X-Men*) de s'en débrouiller dans leurs séries respectives de l'après *Secret Wars*.

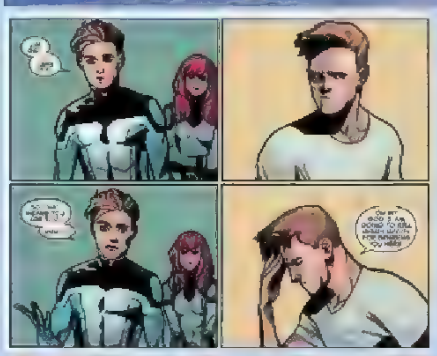
Xavier Fournier

CI-DESSUS : Bobby Drake prend l'initiative et Kitty Pryde.

À GAUCHE : le coming out du jeune Bobby des X-Men à Jean Grey, qui lui vole en quelque et enlève une bonne partie de la spontanéit

CI-DESSOUS : même chose dans *Uncanny X* où les implications potentielles du Iceberg procède de maturation, sont mises de côté, n'étant pas menacé par la construction. Mais inversement le scénariste ne restant po retombées de cette révélation, la chose pre de *deux ex machina*.

EN BAS : c'est dans *Extraordinary X-Men* qu'il va véritablement redéfinir un Bobby Drake ce qu'il est.



I WAS SO WORRIED ABOUT GETTING THE REFUGEES ING PE I WASN'T WATCHING MY OWN BACK. THANKS, ICEMAN!
NO PROBLEM, KID. IT'S WHAT I DO. I'M KIND OF A BADASS LIKE THAT.

MAGNÉTO

PAUL AZACETA

L'ART POSSÉDÉ

PAUL AZACETA EST UN AUTEUR DISCRET QUE LES FANS DE COMICS ONT POURTANT PU CROISER SUR DES SÉRIES TRÈS VISIBLES COMME *AMAZING SPIDER-MAN* OU *DAREDEVIL*. MAIS IL NE S'EST JAMAIS FIXÉ, N'A PAS TRAVAILLÉ SUR UN RUN CONSÉQUENT. AVEC *OUTCAST* (PUBLIÉ EN VF CHEZ DELCOURT) CE NARRATEUR NÉ A TROUVÉ UN RENDEZ-VOUS RÉGULIER AVEC LE PUBLIC QUI LUI PERMET, ENFIN, DE S'IMPOSER.

- *Captain Marvel* (Marvel)
- *B.P.R.D.* (Dark Horse)
- *Daredevil* (Marvel)
- *Amazing Spider-Man* (Marvel)
- *Outcast* (Image)

On va commencer par une question un peu classique, mais comment vous êtes vous retrouvé à faire *Outcast* avec Robert Kirkman ?
Je connais Robert depuis très longtemps. Tellement longtemps en fait que je ne me rappelle même plus depuis quand ! L'industrie des comics est relativement petite aux États-Unis, et même ailleurs. On se connaît presque tous. Nos premières discussions avaient commencé bien avant l'explosion de *Walking Dead*. Déjà, nous parlions de faire quelque chose ensemble… Une histoire courte ou quelque chose comme ça. Et, bien entendu, après, il est devenu "le" Robert Kirkman (rires). Du coup, avec la popularité de *Walking Dead* et mes propres projets, on a eu du mal à trouver le bon moment. Et puis, il y a un peu plus de deux ans, il m'a envoyé un e-mail en me disant : « *J'ai une nouvelle idée pour une série. Je voudrais le faire avec toi.* » Timing parfait ! Je faisais des petites choses à droite et à gauche pour Marvel et DC et je recherchais quelque chose d'envergure. Quand il m'a présenté *Outcast* qui était un projet avec de l'action, de l'horreur, du suspense, j'ai trouvé que c'était exactement ce qu'il me fallait ! Une série régulière avec Kirkman en prime… C'était parfait.

Vous trouvez le temps de vous parler ou vous recevez les scripts tout faits ?
Non, non, on se parle tout le temps. Il m'appelle et se moque de moi. Il me crie dessus parce qu'il voudrait que je dessine plus vite (rires). Non, c'est sympathique de bosser ensemble. Je travaille avec un peu d'avance, au cas où il y aurait des couacs. Généralement, j'ai deux épisodes d'avance.

Qu'est-ce que vous trouvez de si particulier à cette série ?
Comme je vous l'ai dit brièvement tout à l'heure, c'est le ton, l'atmosphère. J'ai toujours aimé les films d'horreurs, les histoires d'horreur… C'est quelque chose que j'ai toujours eu envie de faire dans les comics parce que même s'il y en a toujours eu, je ne les trouvais pas vraiment à mon goût. Je pensais qu'on pouvait aller plus loin et plus fort dans la représentation du genre horrifique en BD. C'est plus difficile en comics que dans les films parce qu'on n'a pas la musique et les sons. Il faut donc travailler plus le storytelling et c'est un gros défi, pour rendre l'histoire terrifiante et divertissante en même temps. C'est vraiment ce qui me plaît dans *Outcast*. J'essaie de repousser mes limites graphiquement pour que la série soit effrayante et renouvelle le genre.

Les gens possédés dans la série ont des yeux effrayants, un look particulier aussi. Comment avez-vous approché le design des personnages dans *Outcast* ?
Oui, c'est quelque chose qui faisait partie des demandes de Robert Kirkman dans son pitch. Je ne veux pas parler à sa place évidemment, mais il a pris l'exemple des monstres dans les films d'horreur. Ils sont effrayants, mais pas autant que des personnes normales avec un regard glaçant et inquiétant. Parce que voir un être humain réel devenir un tueur fait beaucoup plus peur qu'un monstre. Un monstre peut être assimilé à une manifestation de notre imagination ou une hallucination. Pas un autre être humain. Le danger est plus vrai. Il est tangible. Robert ne voulait pas que le look des personnages possédés soit caricatural, qu'ils aient une paire de cornes ou quelque chose comme ça. Il voulait qu'ils aient l'air normal mais avec quelque chose de terrifiant en eux. Ça n'a pas été facile car j'avais peu de latitude et de références transposables. Ça aurait été tellement plus simple de faire des ailes, des yeux crachant du feu… Mais j'étais d'accord avec Robert, il fallait trouver quelque chose d'original. Alors j'ai travaillé sur la posture. Sur les détails. La forme des yeux. Je crois que ça fonctionne bien.

Diriez-vous que vous aimez particulièrement Kyle ?
C'est drôle, je ne me suis jamais posé cette question (rires). Globalement, j'aime tous les personnages de la série. Mais oui, j'aime beaucoup Kyle. C'est assez différent avec *Outcast* car jusqu'ici je ne faisais que des épisodes par-ci, par-là ou des mini-séries. Je changeais donc souvent de personnage. Mais là, c'est ma première série régulière. Je retrouve donc les héros, comme Kyle, tous les mois. C'est une nouvelle expérience. Et quand, maintenant, dans les festivals, on me demande Kyle, c'est naturel, je n'ai même pas besoin de penser. Ça me vient tout seul ! Il ne me quitte jamais en fait (rires).

Est-ce que vous connaissez un peu l'histoire en avance, ou en tout cas les lignes directrices ou Robert veut aussi vous surprendre comme tout le monde ?
Nous parlons de ce qu'il va se passer de manière assez générale, donc je sais dans quelle direction va la série. Je pose des questions, j'essaie de savoir aussi. Mais ça fait partie de la façon de travailler de Robert. Il change des choses au fil des pages et je crois que ça lui plaît également. J'ai toujours quelques surprises en lisant mes pages. C'est plutôt cool. Parfois, il n'a pas de réponses à mes questions mais il m'en trouve (rires). Il me prévient toujours quand quelque chose d'important va arriver. Je ne le laisserai pas me laisser dans le noir de toute façon, je pose des questions tout le temps ! (rires) Ou je fais des suggestions visuelles et Robert les incorpore. Ça marche aussi comme ça.

Et avec votre coloriste, vous avez une routine particulière ?
Oh ! Avec Betty ? Elizabeth Breitweiser, on l'appelle Betty… Elle est incroyable. Je pense vraiment que c'est la meilleure coloriste sur le marché américain. Au départ, quand il n'y avait que Kirkman et moi, il m'a demandé si j'avais des suggestions quant

à la colorisation d'*Outcast* et avant même que j'aie eu le temps de répondre il m'a dit : « *Tu penses quoi d'Elizabeth?* ». Ça s'est arrêté là. J'ai dit « *C'est parfait* » et nous n'avons pas proposé la série à un(e) autre coloriste. Heureusement, elle était disponible, elle avait le temps. Au début, on a tâtonné un peu sur les couleurs, à rechercher la bonne formule pour la série ; Mais dès que ça a été réglé, il n'y a jamais eu besoin d'en reparler, tout roule à la perfection ! Elle est géniale. Je ne veux plus travailler avec une autre coloriste de toute ma vie !

À quel point êtes-vous fan de film noir et quelle influence cela a-t-il sur votre façon de dessiner ?

C'est une énorme influence pour moi. J'adore les films noirs, les histoires criminelles. Je dessine avec de grands aplats de noir, j'aime ce qui est sombre et mystérieux. Les vieux films en noir et blanc permettent de bien se rendre compte du soin apporté à la lumière. J'adore ces jeux d'ombres et lumières, ça m'a beaucoup marqué. Je pense que ça se voit dans mes pages. *Outcast* n'est pas un "crime book" mais ça cadre bien avec mon style.

Quelles autres influences du côté des comics ?

Il y a un artiste qui influence mon style chaque jour. Qui est une source d'inspiration continue pour moi: c'est Alex Toth. J'aime aussi John Paul Leon ou Mike Mignola. Des artistes argentins aussi. J'essaie de faire que *Outcast* soit original, donc j'évite de me comparer ou de puiser l'inspiration chez d'autres, mais, en général, ce sont ces artistes qui m'inspirent et ont fait de mon style ce qu'il est. Uzumaki, un manga, est aussi une de mes grosses influences, y compris sur le storytelling. C'est l'une des toutes premières BD que j'ai lue, il y a des années, et c'est une référence incroyable pour ce qui est de la représentation de l'horreur dans les comics. C'est en lisant ce manga que je me suis rendu compte qu'on pouvait faire mieux graphiquement dans les comics américains en termes de BD horrifiques. Les Japonais sont très bons pour allier le réalisme et l'horreur.

Vous êtes proche de Mike Mignola depuis que vous avez travaillé sur *B.P.R.D.* ?

Oui, on avait un peu parlé au téléphone pendant qu'on faisait *B.P.R.D.*, mais ensuite, j'ai pu le rencontrer en chair et en os lors de conventions. C'est un garçon vraiment gentil et très intéressant. Il n'est pas vraiment fan des conventions et il est timide en public, mais c'est vraiment quelqu'un de bien. Il m'a inspiré sur ce projet qu'il n'a même pas écrit lui-même. Par contre, il a été avec Joshua Dysart et moi-même pendant toute la production. Comme un référent. Il était super emballé par nos idées. C'était génial. Il a une grande énergie. Par son niveau et ce qu'il a accompli, c'était surprenant qu'il soit excité comme un gosse, mais c'est lui, ça. Ça lui a donné de nouvelles idées, des envies pour faire autre chose. Son problème est qu'il ne peut pas tout faire. C'est pour cela qu'il a engagé d'autres équipes créatives, comme nous, pour que ses idées se concrétisent au lieu de rester au placard. C'était vraiment une expérience formidable.

Vous avez aussi travaillé sur *Daredevil*, et même un bout du #500, n'est-ce pas ?

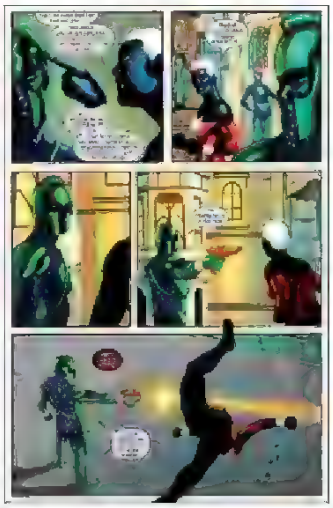
Oui, j'étais prévu pour un épisode bouche-trou, et puis je me suis retrouvé à leur donner un coup de main sur le *#500*. Je ne pouvais pas refuser. Daredevil est mon personnage favori dans les comics américains. Je crois que ce qui m'attire chez lui, c'est la combinaison d'une atmosphère de film noir avec l'univers d'un Spider-Man. On a le côté héroique et le côté crime, urbain. Deux genres que j'adore réunis… J'adorerai revenir sur Daredevil comme artiste et même scénariste.

Parce que vous avez des ambitions dans l'écriture ? C'est intéressant !

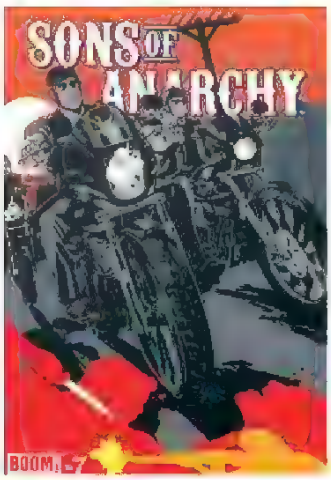
Oui. Évidemment, en ce moment, je suis sur *Outcast*. Mais quand j'en aurais fini avec cette série, je voudrais développer des projets que j'écris et je dessine. Mon idéal de carrière serait de faire comme en Europe et de tout faire moi-même.

Sauf que le rythme de production n'est pas le même. Il y a souvent un an entre deux tomes…

C'est vrai. C'est pour cela que ça pourrait prendre la forme de projets uniques aussi. Ce n'est pas encore gravé dans le marbre. Je voudrais pouvoir bosser tranquillement sur quelque chose d'iconique avec Daredevil, ou Batman. Un gros pavé, 200 pages ou un truc du genre. Ma propre interprétation de leurs univers. Et puis, je ne vais pas m'arrêter de bosser avec Kirkman, donc je ne vais pas disparaître pendant un an ! (rires)



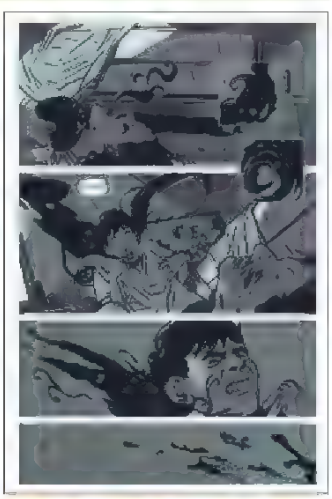
Plus d'une décennie sépare cet épisode de *Captain Marvel* (en haut) des aventures démoniaques de Kyle dans *Outcast* (ci-dessus et en bas) pourtant on retrouve le même souci du décor, qui permet d'instaurer une ambiance à part, que les personnages combattent ou soient au repos.



CI-DESSUS : autre ambiance non-super-héroïque avec *Sons of Anarchy*.

AU CENTRE : la jeunesse de Kyle, dans *Outcast*, est l'un des mystères de la série.

EN BAS : avec le *B.P.R.D.*, Paul Azaceta démontre qu'il est, comme Mignola mais à sa manière, un autre maître de l'ombre.



Quand vous avez commencé votre carrière, vous vouliez vraiment travailler pour Marvel parce que c'est là que se trouvent vos personnages préférés ?
Oui. Je crois que les comics Marvel m'ont toujours attiré. Ce n'est pas que je n'aime pas les personnages DC, loin de là. Mais j'avais une affinité spéciale avec Spider-Man ou les X-Men. Je les connaissais mieux aussi. Je n'avais pas un vrai choix en tête. Je voulais juste trouver du boulot et ça a été Marvel.

Quel est le premier boulot qu'on vous a confié ?
C'était précisément chez Marvel. J'ai fait 3 ou 4 numéros de *Captain Marvel* avec Peter David. C'était génial parce que quand ils me l'ont proposé, c'était une série que je suivais en tant que lecteur. Je me suis mis une grosse pression d'ailleurs, je ne voulais pas faire foirer la série que j'aimais (rires). Et puis, de là… Ça n'a pas arrêté. Généralement, quand vous percez dans les comics et que vous ne vous plantez pas à votre premier job, que vous respectez les deadlines, vous avez de bonnes chances qu'on vous rappelle, qu'on vous remarque, qu'on vous confie autre chose. Après, je suis allé chez DC, Dark Horse. Et *B.P.R.D.* m'a pas mal boosté.

"Une source d'inspiration continue pour moi, c'est Alex Toth."

Vous avez une position sur le débat entre le travail en "work for hire", chez les grands studios et le "creator owned" en indépendant ? Parce qu'en vous écoutant, on a l'impression que vous êtes un peu ouvert à tout…
Je ne veux pas qu'on me catalogue en appuyant ma position trop fortement, mais oui, j'adore travailler en creator-owned. Travailler sur Spider-Man, Batman et les autres est vraiment très fun parce que j'ai grandi avec ces héros. Ça ne me gêne pas qu'ils ne m'appartiennent pas. C'est un peu un rêve de gosse, comme pas mal d'artistes. Mais la satisfaction que vous avez en inventant vos propres personnages, en les faisant vivre au fil des épisodes, c'est un sentiment indescriptible. Avec Kirkman et Betty sur *Outcast*, on est dans cette sphère-là. Je peux donner mon avis, je donne des indications, des références de couleurs et de lumières. Je ne le ferais pas pour un studio où chacun est dans son coin et l'éditeur assemble toutes les pièces du puzzle.

Est-ce que le fait qu'*Outcast* soit désormais aussi une série TV a ajouté de la pression sur vos épaules ?
Je n'ai jamais senti cela, ou que j'étais limité [par la série]. Quand j'ai commencé à travailler sur le projet, on savait qu'il y avait une possibilité de série TV. Kirkman a développé les deux en parallèle. Mais avant tout, il voulait que le comic-book tienne debout, que la série se soit faite ou non. Et je pense qu'il aime le fait que les deux projets existent et possèdent leur vie propre. Sur *Walking Dead*, le comic-book existait depuis longtemps quand la série a débuté et il a toujours eu les mains libres, indépendamment des désirs des chaînes. Pour *Outcast*, c'est pareil. On n'a pas fait en fonction de la série. On suit notre chemin et l'histoire de Robert. Même avec la couleur et la palette de tons, notre comic a gardé toute sa spécificité. On a même renforcé notre identité graphique au fil des épisodes. Je ne nie pas que cette série nous a impacté, mais ils n'ont pas copié notre style. Au contraire, ils me donnent de nouvelles idées pour les décors, pour des petites choses.

Qu'en est-il de vos rapports avec Boom Studios ? Vous avez pas mal travaillé pour eux à une époque…
Oui. J'ai fait quelques trucs avec eux. Des covers, *Sons of Anarchy* ou *La Planète des Singes*, par exemple. Et puis deux mini-séries aussi. On s'entend bien, on a de bonnes relations. Ils m'appellent de temps en temps pour me proposer des covers, mais je n'ai pas toujours le temps, hélas. C'est drôle qu'ils reviennent toujours me proposer ça, parce que j'ai toujours trouvé que les illustrations ou les covers n'étaient pas mon fort. Je suis plus à l'aise dans le storytelling des pages intérieures. *Outcast* est la première fois que je dessine à la fois mes covers et mes intérieurs. J'ai progressé je crois. J'essaie d'innover à chaque couverture, c'est vraiment un défi.

Comment pensez-vous votre storytelling sur *Outcast* ?
Tout commence par le script de Kirkman. Je le reçois. Je le lis deux ou trois fois. J'essaie de comprendre ce qu'il a voulu dire ou faire. J'ai changé un peu ma manière de faire avec le temps. Maintenant, je prends des petites notes sur le script, j'essaie de comprendre et de tester les éléments d'une page… Quelle case sera plus grande ou plus petite qu'une autre. Puis je me mets à dessiner, je place ma caméra, je pose la perspective pour donner au lecteur le meilleur de l'action. Je ne pense à l'encrage qu'après. Ce qui n'est pas sans me poser des problèmes parfois car je n'ai pas placé la lumière correctement et je me demande comment je vais encrer les choses (rires). À chaque étape, je raffine la planche, le trait. Je scanne, j'ajoute des gris en digital pour Betty et le tour est joué !

Est-ce que vous avez parlé avec Robert Kirkman d'une éventuelle fin à *Outcast* ?
Oui ! Il y a un plan, Robert sait comment ça va finir. Pour l'instant, on est "ongoing", mais ce n'est pas comme *Walking Dead* pour lequel l'idée est de faire vivre la série jusqu'à la fin des temps (rires). Non, là, je dirais qu'il y a pour quelques années d'*Outcast* avant qu'on arrête, ça va, personne ne sera frustré.

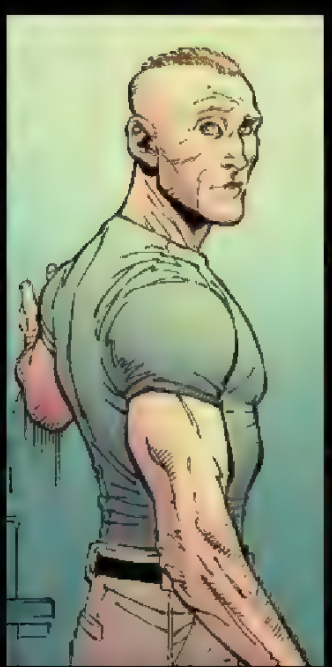
Propos recueillis par Lise Benkemoun

BATMAN
UN COSTUME TROP GRAND POUR JAMES GORDON ?
Capulla
is
fco

C'ÉTAIT L'INFO MAJEURE DE L'UNIVERS BATMAN EN 2015 ET, DEPUIS QUELQUES MOIS, LES LECTEURS DE VF LE SAVENT AUSSI : AU TERME DE L'ARC "ENDGAME", LE BATMAN CLASSIQUE EST LAISSÉ POUR MORT AUX YEUX DE GOTHAM CITY. MAIS LA VILLE A BESOIN DE SON *VIGILANTE* FÉTICHE, ET C'EST DONC JIM GORDON QUI REPREND LE COSTUME – ENFIN, L'ARMURE – LE TEMPS DE "SUPER-LOURD", UN ARC AU TITRE ÉLOQUENT, TANT, AVEC LE RECUL, L'ENSEMBLE SEMBLE PLOMBÉ PAR LES CONTINGENCES EXTÉRIEURES, EN DÉPIT DE TRÈS BONNES INTENTIONS...

Scott Snyder avait annoncé la couleur longtemps à l'avance, répétant à l'envi que la storyline succédant à "Endgame" reposerait sur *"la meilleure ou la pire idée que j'ai jamais eue, nous verrons"*. À croire qu'il était tout à fait conscient de la pression. Il faut dire qu'en quatre petites années, le scénariste avait plutôt très bien réussi le pari imposé par New 52 : se réapproprier la série pour un nouveau départ compréhensible par le profane, mais appréciable par le lecteur de la première heure. Et, de "La cour des hiboux" à "Endgame", il n'a pas fait autre chose, toujours épaulé par un Greg Capullo au sommet de sa forme. Avec le recul, on s'aperçoit que l'une des forces de leur run réside justement dans cette inscription dans la durée. L'ensemble possède une grande cohérence, encore renforcée par des allers-retours bien maîtrisés avec *Detective Comics*. Et on se prend à rêver de ce qu'aurait pu être "Superheavy" avec la même latitude... Mais commençons par un bref rappel des faits !

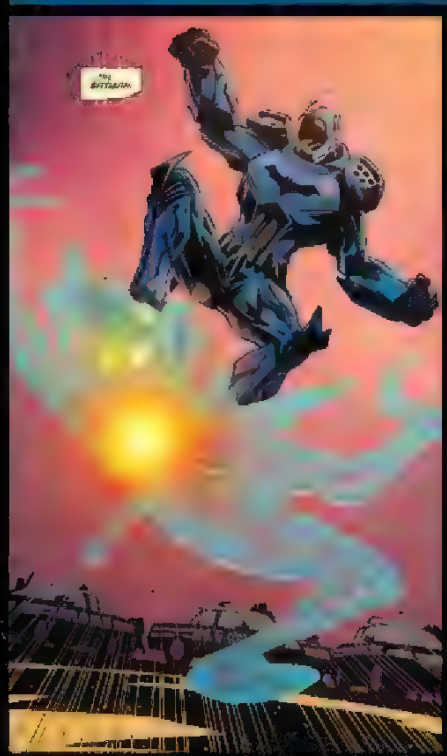
À l'issue de *Batman #40*, donc, le Chevalier Noir est laissé pour mort, au terme d'une bataille particulièrement épique avec le Joker. Et, si l'on découvre bien vite qu'il n'en est rien, Bruce Wayne n'en est pas moins amnésique, laissant le masque vacant. C'est dans ce contexte que le commissaire Jim Gordon est approché par Geri Powers, une puissante industrielle locale, qui possède les ressources pour créer un "nouveau Batman". Elle a le costume, elle a l'armure, il ne lui manque que le pilote. Et, après quelques tergiversations, Gordon accepte, nonobstant sa quarantaine bien tapée, ses angoisses et l'apparente impossibilité du défi. Cette nouvelle donne se décline en quelques aventures dans *Detective Comics*, et un long story-arc dans les pages de *Batman*. Ce dernier voit Jim face à "son" super-vilain (créé pour l'occasion), Mr. Bloom. Et, contrairement à ce qu'on pourrait penser, les histoires plus anodines de *Detective Comics* sont probablement les plus intéressantes. Parce qu'elles n'ont d'autre ambition que de poser les bases, petit à petit. Et de fournir des débuts de réponse aux questions implicites à ce nouveau *statu quo* : Gordon a-t-il seulement la forme physique nécessaire pour le rôle ? Quels vont être ses rapports avec la police ? Et avec la JLA...?



Autant de questions dont les réponses vont, finalement assez peu compter. On le comprend en lisant l'arc de la série principale : tout ceci n'est qu'un vaste prétexte destiné à interroger les motivations de Bruce Wayne, pas celles de Gordon. C'est le principal souci de "Superheavy" : un ensemble pourtant prometteur est très vite phagocyté par son héros originel. Il y avait pourtant là quelque chose qui méritait d'être creusé. Le propos de départ de ce scénario était d'interroger la position ambiguë de Gordon, qui, en tant que Batman, pouvait réparer des injustices qui lui étaient impossibles à régler en tant que policier. En ces sombres heures où plus un mois ne se passe sans qu'on ne nous relate des faits de violence policière aux USA, cette arrivée de Gordon dans le costume actait

À GAUCHE : le passé militaire de Jim Gordon a été mis en exergue pour justifier qu'un flic vieillissant soit assez en forme pour remplacer Bruce Wayne.

CI-DESSUS : l'armure, qui a beaucoup fait parler, est un atout qui explique pourquoi Batman survit à la plupart de ses exploits. Gordon la traite comme un véritable partenaire.



EN HAUT : Harvey Bullock, en particulier dans la série *Detective Comics*, est une sorte de conscience de Gordon, une relation remise en exergue au moment où le grand public suit les deux personnages à la TV, dans *Gotham*.

CI-DESSOUS : L'armure, désignée par Greg Capullo, n'est pas aussi "Robocop" qu'on pouvait le croire. D'ailleurs, à l'évidence, l'artiste s'est inspiré du design du robot dans le film *Chappie*.

EN BAS : S'il y a un nouveau Batman en ville, il faut un nouveau Joker. Bloom en tient lieu. Scott Snyder, de toute façon, reste centré sur la relation à la cité. Gordon tient le fort, tandis que Bloom, après la Cour des Hiboux, le Joker ou le Sphinx, en est le nouvel assaillant.

une certaine distance entre peuple et police qu'il allait lui incomber de combler. Un aspect que l'on retrouvait parfaitement dans l'épisode "origine" de Mr. Bloom (le #44, magnifiquement illustré par Jock), lequel insistait davantage sur la dimension sociale du personnage que l'obtention de ses pouvoirs à proprement parler. Encore une fois, Snyder semblait avoir magnifiquement circonscrit le potentiel de cette nouvelle donne, et semblait vouloir emmener *Batman* dans de nouvelles directions. À commencer par un Batman qui ne renâclerait pas à utiliser des armes à feu, par exemple. On pense également à la transformation physique de Jim, allusion claire au De Niro de *Taxi Driver*, comme pour souligner le degré d'obsession que demande le rôle de Batman, et ses conséquences sur le mental.

Mais, très vite, les épreuves qu'affronte Gordon ne servent plus qu'à souligner la difficulté du sacerdoce dans lequel s'apprête à replonger Bruce Wayne. Sans tomber dans le complotisme de bas étage, il n'est pas illégitime de penser que l'arrivée un peu précipitée de *Rebirth* (un nouveau reboot de tous les titres DC, pour rester simple) a bousculé les plans de Snyder. Il est en effet peu envisageable de relancer une série *Batman* où ce dernier ne serait pas Bruce Wayne. Ce n'est toutefois pas le seul effet pervers de la "malédiction méta" qui semble avoir pesé sur le story-arc. Dès le début, ce dernier semble avoir autant relevé du dialogue direct entre Snyder et les lecteurs que de la volonté de raconter une bonne histoire de Jim Gordon. Tout commence par cette armure de Batman, effectivement plus proche d'un anime japonais que de ce qu'on connaît du *Caped Crusader*. Et la voix off de Gordon ne manque pas d'amplifier ce débat, avant de révéler que lui non plus n'est pas très à l'aise avec tout ça, d'où sa demande d'un costume plus traditionnel sous l'armure. Et ce dialogue entre Snyder et les lecteurs va continuer tout au long de l'arc, après avoir — naturellement — déclenché les remous attendus sur Twitter.

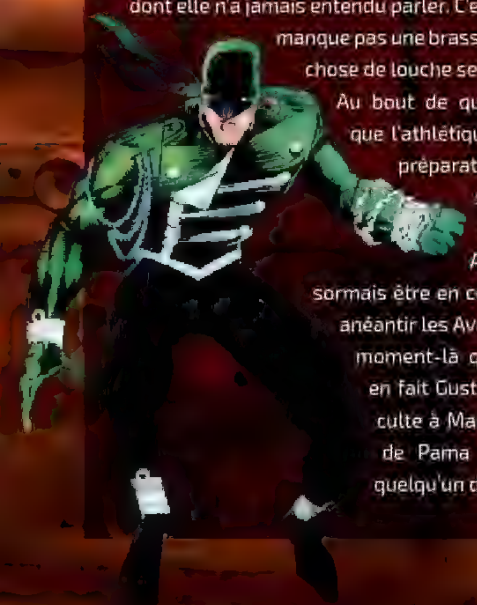
Mais finalement, c'est une autre dimension meta, plus intéressante, qui contient peut-être les clés de l'édifice. Snyder n'a jamais caché qu'il avait mis beaucoup de lui dans son run en général, mais dans cet arc en particulier. Il est donc tout à fait possible de lire Jim Gordon comme une représentation de l'auteur s'apprêtant à s'attaquer au monument Batman. Et, à travers ce prisme, on comprend mieux le dialogue avec les lecteurs, et le sens global de tout ça. Comme si cette résurgence de Bruce Wayne était une manière de dire que le concept de base dépasse toutes les itérations qu'on pourra jamais écrire. À travers une bulle de son héros, le scénariste tranche d'ailleurs la question de savoir si Jim Gordon en Batman était *"l'idée la plus stupide [qu'il ait] jamais eu"*. Comme une manière de nous dire que, s'il a su altérer Gotham de manière durable en lui adjoignant la Cour des Hiboux, Snyder devait tout de même s'incliner devant la résilience de Bruce Wayne. Et sans doute n'a-t-il jamais été dupe, lui qui annonçait ce nouveau run sur le site américain *Newsarama* avec ces mots qui sonnaient déjà comme un éloge funèbre pour Jim Gordon dans le rôle : *"Mes histoires préférées sont transgressives, parce que, en fin de compte, vous ne faites jamais que parler de la nécessité de revenir au centre."* Et si, en quelques numéros, Snyder nous avait tout simplement offert une miniature de l'histoire des comics mainstream et de leur éternel tiraillement entre évolution et *statu quo*…?

Antoine Maurel

MOONRAKER

Un héros Marvel créé par Dan Abnett et Andy Lanning (*Gardiens de la Galaxie*), dessiné par Jim Cheung (*Infinity*, *Civil Wars II*) et lié aux Avengers ? Ça s'oublie ? Oui, car Moonraker est apparu dans des conditions très particulières. On pourrait même croire que son pouvoir secret était de générer des contradictions et des paradoxes.

Gustav Brandt alias Libra ("la Balance") est un membre du Zodiac originel, cartel du crime opposé aux Avengers à partir de 1970. Contrairement aux autres membres interchangeables de ce gang, il se distinguera à la longue, quand on apprendra qu'il est le père de Mantis. Cette dernière, membre des Avengers et appelée à devenir la "Madonne Céleste", deviendra un pion dans une sorte de machination cosmique impliquant les Kree mais aussi une race végétale extraterrestre ou encore Kang, le maître du temps. Quelque part en cours de route, l'influence de ces factions pour amener à la naissance de Mantis fera que Brandt deviendra une sorte de maître zen. Brandt, après toutes ces révélations, semble mourir avec le reste du Zodiac dans des épisodes des années 1980. Fin de l'histoire ? Non : en 1995, les "West Coast Avengers", la branche sœur des Avengers, avaient fait sécession et œuvraient sous le nom de Forceworks ("travaux de force"), une équipe se voulant plus proactive. Le mystère commence dans le 16e épisode de cette série, quand les lecteurs tombent sur Moonraker, personnage jusqu'ici totalement inconnu mais présenté de manière incompréhensible comme un membre de longue date de Forceworks et l'amant de Spider-Woman (Julia Carpenter, la deuxième utilisatrice de cette identité). Tout semble normal pour les héros mais pas pour la jeune fille de l'héroïne, passablement étonnée de voir sa mère avec cet homme dont elle n'a jamais entendu parler. C'est le signe pour le public qu'il ne manque pas une brassée d'épisodes, mais que quelque chose de louche se trame.



Au bout de quelques épisodes, il apparaîtra que l'athlétique Moonraker a été placé là en préparation de "The Crossing" ("Trahison"), vu depuis comme l'un des pires crossovers associés aux Avengers. Kang, qui semble désormais être en couple avec Mantis, revient pour anéantir les Avengers et Forceworks. C'est à ce moment-là que Moonraker réalise qu'il est en fait Gustav Brandt, l'ex-Libra. Vouant un culte à Mantis, les prêtres extraterrestres de Pama ont jugé que son père était quelqu'un d'assez important pour être sauvé et caché. Pour le sauver des manigances de Kang, ils ont transféré l'âme de Libra dans le corps de Moonraker, un héros en fait originaire d'une terre alternative où il était membre d'une autre version de Forceworks. Moonraker est donc un "implant" laissé là comme une arme secrète pour lutter contre Kang. D'ailleurs le personnage, retrouvant sa mémoire, prendra fait et cause pour les Avengers, finissant par être torturé par les forces de Kang puis disparaissant de la scène après avoir été mortellement blessé. On l'aura compris, c'est déjà bien compliqué comme ça. Mais les choses deviendront encore plus complexes en 1998, dans *Avengers Forever*, quand les héros croiseront un Libra qui n'a aucun souvenir d'avoir été Moonraker ou membre de Forceworks. L'explication viendra au bout de quelques épisodes, quand Kurt Busiek balaiera "The Crossing" de l'histoire du groupe, en expliquant que tout cela n'était qu'une manipulation de Kang, les personnages secondaires (Mantis, Moonraker...) n'étant que des imposteurs polymorphes visant à faire diversion. Et il est certain que c'est une manière rapide de se sortir de "The Crossing". Sauf que... à la relecture, on voit bien que Moonraker n'est absolument pas du côté de Kang, ce dernier le torturant et le blessant même quand aucun Avengers n'est dans les parages. La résolution apportée par Busiek gère donc mal le cas de Moonraker, un personnage qui potentiellement reste associé aux Avengers, à Mantis et à Spider-Woman et donc le propre est d'être une sorte d'erreur de continuité vivante. Autant dire qu'avec un tel CV, il pourrait revenir du jour au lendemain. Le plus dur serait de trouver un auteur voulant se donner cette peine.

Xavier Fournier

IMAGINARIUM

Dans la tête des artistes

DE LA CRÉATION INDÉPENDANTE (*DEMETER*) AU TRAVAIL MAINSTREAM (*BATMAN*), DE L'ILLUSTRATION AU SCÉNARIO EN PASSANT PAR L'ART SÉQUENTIEL, BECKY CLOONAN EST TOTALEMENT IMPLIQUÉE DANS LA CONCEPTION ARTISTIQUE VIA LES COMICS. TOTAL INVESTISSEMENT ? OUI, C'EST UN EUPHÉMISME. MAIS PAS SEULEMENT, CAR PAR LE BIAIS DU CÉLÈBRE PERSONNAGE DE ROBERT E. HOWARD, LA DESSINATRICE, À LA FORCE DE SES PINCEAUX, A PEUT-ÊTRE REPOUSSÉ LES MURS POURTANT ÉPAIS D'UN GENRE DEMEURÉ DEPUIS BIEN DES ANNÉES INCHANGÉ.

BECKY CLOONAN

LA CONNERANTE

Dans l'introduction française de *Conan le barbare*, la reine de la côte noire (Panini Comics), on peut lire que depuis sa création, le personnage de Conan avait été représenté "de façon réaliste", et que Becky Cloonan rompait avec cette tradition. Nous comprenons ce qu'entend le rédacteur par là. De toute évidence, le réalisme de Becky est plutôt "cartoony" (et celui de James Harren, dans la seconde partie du même album, plutôt caricatural), là où le réalisme de Barry Windsor Smith, John Buscema, Joe Kubert (pour le séquentiel) ou encore Frank Frazetta, Boris Vallejo, Bob Larkin (pour l'illustration), était "classique". Mais en peignant un barbare au corps athlétique mais élancé, alors que tous ses prédécesseurs l'avaient scrupuleusement dessiné comme un culturiste en compétition, Becky Cloonan nous offre sans doute un cimmérien bien plus réaliste de fait. En effet, en ces temps fictifs, farouches et reculés, on imagine mal notre héros s'inscrire dans une salle de musculation et s'approvisionner en suppléments protéinés dans une boutique spécialisée. La vision de Cloonan, finalement, même si elle est traduite d'une

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

CONAN LE BARBARE, LA REINE DE LA CÔTE NOIRE

Le corps du personnage féminin est schématique, les lignes claires. Le mouvement qui recouvre l'injustice, comme par les bijoux qui, vers l'abdomen, accentuent la cambrure, attirent le look et le jeux, sont en revanche précisément figurés avec force détails. Il s'agit d'emblée là d'un art d'une expressivité classique par l'extrême économie. On peut retrouver la simplicité du traitement vestimentaire et de l'espace corporelle dans le travail de Paul Pope.

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

CONAN LE BARBARE, LA REINE DE LA CÔTE NOIRE

manière très stylisée (sorte d'Expressionnisme allemand épuré aux codes manga), est plus cohérente avec le contexte décrit. Et c'est un paradoxe que ce trait pour le coup plus réaliste, soit un trait contre-standard. Ce terme impose quelques définitions. Posons qu'un trait standard définit un genre (par exemple, pour le sous-genre "Conan le barbare", la musculature body-buildée du héros est un trait standard) ; posons qu'un trait variable ne définit pas le genre mais ne le change pas non plus (telle ou telle autre représentation de l'épée de Conan peut être un trait variable selon les dessinateurs) ; posons enfin qu'un trait contre-standard nous fait sortir du genre, ou tout du moins élargit ce dernier. Nous y voilà ! Le cimmérien de Becky, à l'anatomie solide mais non hypertrophiée, est sans conteste contre standard. Nous demeurons dans le genre, mais il en est considérablement agrandi. Mais avant d'en repérer les conséquences, étudions de plus près le style même de l'artiste ?

INCARNATION

Nous l'avions vu avec Mike Mignola, un trait à la plume ou au stylo technique, qui tend vers une ligne claire (comme chez Hergé), est un trait qu'on pousse lentement, en essayant de ne pas trembler, en tentant de rester immobile. L'artiste tente de s'abstraire du dessin en tant que corps en mouvement. À l'inverse, un trait dit "jeté" au pinceau, comme dans le cas de Chris Samnee (ou de Franquin), engage toute la gestuelle du dessinateur. Et s'il en est une qui mobilise tout son corps dans son travail, c'est bien Becky Cloonan. Avec elle, nous pouvons presque sentir la pression de la main ou du bras, la vitesse du tracé, la direction du geste. Les pleins et les déliés nous renseignent d'autant plus sur le mouvement que la dessinatrice en use abondamment pour les longues chevelures. L'effet du pinceau sec, où les absences de l'encre trahissent la vitesse du trait, est partout dans son œuvre. La diversité des hachures nerveuses, qui parfois même dépassent des contours ou des vignettes – notamment dans *Demo* – témoigne des directions, des postures, du rythme de l'artiste au travail. Becky Cloonan ou le corps dans le dessin. Oui, mais pas que…

ORNEMENTATION

La dessinatrice est tatouée. Mais pas parce que c'est la mode. Pas comme ceux qui, au dernier moment chez le tatoueur, vont choisir un motif sur un catalogue pris au hasard et un peu avant l'été. Non, Becky Cloonan est, c'est manifeste, une vraie amatrice de tatouages (ils se reconnaissent encore !), dont le bras droit – et une partie du bras gauche – sont presque entièrement recouverts d'encres colorées. Est-ce anodin de le souligner ? Peut-être pas. Nous avons vu déjà que son dessin était traversé par son corps. Remarquons également que ses protagonistes – les personnages masculins y compris – sont comme maquillés autour des yeux, un peu comme chez les acteurs du cinéma expressionniste allemand (dont l'influence semble claire au regard des décors déformés qui figurent souvent l'état d'esprit du personnage, des contrastes de noirs et de blancs, des mimiques exagérées). Par ailleurs, si les anatomies sont épurées, les vêtements et les bijoux sont représentés avec un souci évident de détails réalistes. Becky Cloonan maquille ses "acteurs", elle les habille avec soin. Et elle décore sa propre peau. Dès lors, relever ses tatouages dans une étude sur son art ne serait pas

anecdotique. Corps et dessin, chez elle, sont intimement liés dans un rapport particulièrement complexe.

STANDARDISATION

Mettre son corps dans le dessin, injecter du dessin sur son corps, maquiller et vêtir la chair de ses personnages avec soin, l'art de Becky Cloonan est décidément (et on ne peut plus) incarné. Et c'est dans son lien indéfectible avec la chair que le dessin de l'artiste, peut-être pensé de la façon la plus singulière. Ce peut être cette pensée graphique et physique à la fois qui, tout naturellement, a conduit Cloonan, lorsqu'on lui a confié le barbare cimmérien, à produire par le corps même de Conan un trait contre-standard qui a élargi le genre. Mais un trait contre-standard ne peut le rester. Aussitôt qu'un autre artiste le reprend – et c'est le cas avec la version suivante de James Harren du même Conan qui, comme celui de Becky, est plus élancé que massif –, le trait contre-standard devient un trait variable, car il appartient désormais à ce genre nouvellement agrandi. C'est fait, on ne verra plus Conan comme avant ou, plutôt, on pourra le représenter via une grille plus large. Une autre conséquence serait de comprendre, de traduire, de lire ce qui a précédé avec un autre œil. *"Le cubisme a changé notre perception de Cézanne"*, nous dit Gérard Genette dans *L'œuvre de l'art*. Ainsi, lorsqu'Alex Maleev (par exemple) a présenté un Daredevil bien plus fin que celui de ses prédécesseurs, il s'agissait d'un trait variable seulement. Contrairement au cas de Conan, le lecteur pouvait très facilement admettre que l'avocat aveugle et gymnaste soit moins musclé que celui de John Romita Sr ou que celui de Gene Colan. Maleev n'élargissait pas le genre. Il commettait simplement une variation. Mais après la métamorphose contre-standard de l'iconique cimmérien par Becky Cloonan, nous pouvons être amenés, a posteriori, à penser le corps des super-héros différemment, et ce même si le mouvement, par des touches variables, avait été amorcé bien avant.

Bernard Dato

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

CONAN LE BARBARE, LA REINE DE LA CÔTE NOIRE

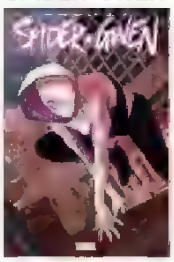
COMICS * DVD BR * LIVRES

SMART Guide

Dans la jungle des sorties comics, il faut s'y retrouver. Périodiques dans les kiosques, albums en librairies mais aussi, éventuellement, les sorties DVD/Blu-ray, livres, ou sorties, les voici réunis sous des pôles thématiques ou mouvances. Un outil indispensable pour bien choisir avant d'acheter.

SUPER-HÉROS

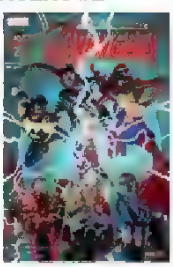
100 % MARVEL : SPIDER-GWEN - TOME 2



La Gwen Stacy d'un autre monde revient pour une "deuxième saison", avec ses auteurs d'origine (Jason Latour et Robbi Rodriguez). Après avoir posé les bases de l'univers de *Spider-Gwen* et de son entourage, cette série lancée après *Secret Wars* se permet d'introduire plus de protagonistes, comme la version locale de Captain America. Mais dans un monde où l'alter ego de Gwen est recherché pour meurtre, est que ces nouvelles rencontres seront amicales ou pas ? Maintenant que le concept a perdu de sa nouveauté, Latour et Rodriguez entretiennent la fraîcheur.

14,95 € JUILLET

ALL-NEW AVENGERS #2



Les tout nouveaux Avengers n'ont aucune expérience du travail en équipe. Ils se connaissent à peine les uns et les autres. Ont-ils une chance contre un extraterrestre furibard ? Oui, mais on regrettera que leur adversaire n'ait guère de charisme. Le casting de héros est, en revanche, efficace. À l'inverse les *New Avengers* d'Al Ewing singent un peu les recettes de Jonathan Hickman sans les égaler (la menace des scorpions-singes à tête de diamant...). Les Uncanny Avengers reviennent, cette fois avec Deadpool dans leurs rangs, mais la sauce mettra quelques épisodes à prendre.

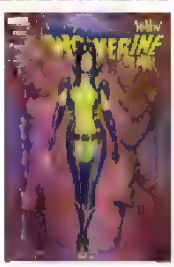
4,90 € JUILLET

ALL-NEW INHUMANS #2

Les Inhumans reprennent du service, toujours écrits par Charles Soule mais servis dans un rythme plus tonique. Il faut dire que Kang est une menace de plus grande envergure et que Steve McNiven est au dessin, même s'il n'est pas au mieux.
Le ton remonte, d'autant que la série principale *Uncanny Inhumans* est accompagnée de Karnak (une bonne surprise, guidée par Warren Ellis) et des *All-New Inhumans* qui nous permettent de reprendre contact avec Crystal, membre de la famille royale qu'on avait délaissé ces dernières années.

4,90 € JUILLET

ALL-NEW WOLVERINE & X-MEN #2



Le nouveau, l'ancien et le futur s'entrecroisent dans cette série. D'un côté Laura Kinney, ex-X-23 devenue Wolverine, est une bonne surprise telle qu'animée par Tom Taylor et David Lopez. Pendant ce temps, le vieux Logan d'un futur alternatif est arrivé dans le présent, suite à *Secret Wars*. Avec sa connaissance des criminels qui provoqueront la fin du monde, il est bien décidé à les rayer de la liste les uns après les autres. Si ce n'est que dans cette réalité, ils ne sont pas forcément ceux dont Logan se souvient.

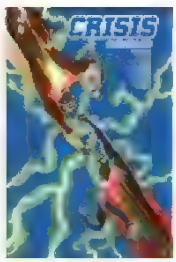
4,90 € JUILLET

BATMAN V SUPERMAN

Ce qui aurait dû être la relance de l'univers DC au cinéma n'a pas reçu les louanges qu'il attendait. *Batman v Superman* a une chance de se rattraper avec sa version "ultimate" ou "director's Cut" si vous préférez. Trente minutes supplémentaires sont là pour corriger certaines erreurs dues au montage raccourci de la version cinéma. On y comprend un peu mieux certains points du scénario (l'attentat au Sénat, le plan de Lex Luthor, la vie à Gotham...). Ceux qui n'avaient pas aimé le ton sombre du film ne changeront pas d'avis sur le film de Zack Snyder. Pour les autres, ce montage "ultimate" ressemble un peu au "director's Cut" du film *Daredevil* : il ne le sauve pas mais l'améliore grandement.

DIV 25 € AOÛT

CRISIS ON INFINITE EARTH - LE COMPAGNON



Crisis, le lecteur VF de DC commence à bien connaître. Mais les multiples rencontres entre la Justice League et la Justice Society, la découverte graduelle d'autres équipes (Les Seven Soldiers, les Freedom Fighters ou les héros liés à Shazam...) ont été publiées à une lointaine époque où Artima éditait cela dans le désordre le plus total. Voilà 544 pages qui vous permettront de rattraper des références à l'histoire de DC Comics, de comprendre des allusions que vous avez pu percevoir au fil des ans. Un must pour les DCphiles !

URB 35 € JUILLET

DEADPOOL

Succès critique et public, *Deadpool* a surpris tout le monde lors de sa sortie en salles. Sans révolutionner le genre, le

ALL-NEW X-MEN #2

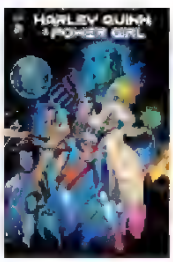
La revue centrale des mutants regroupe les *Extraordinary X-Men* de Lemire et Ramos, les *All-New X-Men* de Bagley et les *Uncanny X-Men* de Bunn et Land. À notre sens, les deux premiers sont nettement plus originaux et dynamiques (même si Lemire se concentre sur ses personnages et leur balance des menaces de façon aléatoires). Les *All-New X-Men* profitent, en particulier de leurs nouvelles recrues. *Uncanny*, à coup de Magneto, Psylocke ou Mystique, ressemble plus à un retour vers les années 1990 (bien qu'aux USA, ce soit cette série que les lecteurs semblent plébisciter).

4,90 € JUILLET

film s'amuse avec les codes des super-héros. Suivez Wade Wilson, alias Deadpool, dans sa quête de vengeance. Humour, action... mais attention, interdit aux moins de 18 ans. Pour ceux qui l'auraient loupé, le DVD/Blu Ray est enfin là. Des heures de bonus au programme, qui témoignent de la bonne ambiance sur le tournage Les origines papier du personnage sont également explorées, notamment par ses créateurs.

DIV 25 € JUIN

HARLEY QUINN & POWER GIRL



Dans une minisérie complète qui vient s'insérer entre deux pages de sa série régulière, Harley Quinn et une Power Girl amnésique se retrouvent projetées dans un autre univers. Déjà, quand Harley est dans un monde "normal", cela vire au chaos, alors vous pensez bien que là, ce côté Thelma et Louise intersidéral va dégénérer, d'autant plus que Vartox, le macho man ultime, va y mettre son grain de sel. Harley et Power Girl sont gérées ici par Amanda Conner, Jimmy Palmiotti, Justin Gray et le trop rare Stéphane Roux.

URB 15 € JUIN

SUPERMAN TERRE 1 - T2

Superman est-il réellement un être à la puissance indiscutable ? À mesure que l'humanité apprend à le connaître tout en continuant de le craindre, elle découvre aussi ses points faibles. La famille Luthor, par exemple, est décidée à en savoir plus. L'équilibre des choses est bousculé quand un autre membre de la famille El arrive sur Terre. Est-ce que la planète sera assez grande pour eux deux ? Et Kal/Clark peut-il choisir entre la voie kryptonnienne et sa conscience humaine ? J.M. Straczynski poursuit sa réinvention du mythe.

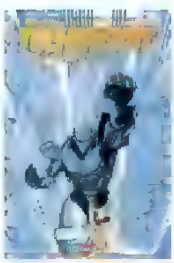
URB 15 € JUILLET

SUPERMAN UNIVERS HS #2

Alors que dans son titre régulier Superman patauge dans une quête de ses pouvoirs, retrouvez-le en pleine forme dans ces épisodes vieux de plus d'une quinzaine d'années mais qui regroupent des auteurs comme Jeph Loeb ou Mark Millar, à l'époque où le surhomme faisait la connaissance du tout-puissant Imperiex. Si la saga peut avoir vieilli par endroits, elle n'en demeure pas moins une aventure épique, servie par de grands noms qui ont fait bien du chemin depuis. Du cosmique décomplexé et un super-héros qui ne s'excuse pas de l'être...

URB 5,90 € JUIN

TECHJACKET - TOME 3



Proche "cousin" d'*Invincible*, puisqu'il s'agit là aussi d'une création de Robert Kirkman, qui participe au même univers partagé, Techjacket est un peu le "Chevalier de l'Espace" de son monde. Si ce n'est que dans la vie de tous les jours c'est un étudiant paumé et que l'avenir de la planète repose sur lui. Mais quand, en plus, un énorme vaisseau arrive dans l'orbite terrestre, Zack est-il vraiment de taille ? Joe Keatinge et Khary Randolph peuvent tout se permettre, avec un héros plus sacrifiable et maléable qu'Invincible.

DEL 15,95 € JUILLET

Fantastique/Horreur

BEST OF FUSION COMICS : PROVIDENCE T2

Alan Moore et Jacen Burrows poursuivent leur exploration des archétypes de l'horreur lovecraftienne. Au programme, indicible horreur

BATMAN HORS-SÉRIE #2

Avec le film *Suicide Squad* à l'horizon, Urban consacre ce numéro à Harley Quinn, avec une configuration qui n'est pas sans évoquer une version un peu plus économique des "Anthologies" de l'éditeur. On y trouve donc aussi bien des récits anciens que le très récent *Harley Quinn And Suicide Squad April's Fool's Special* de Rob Williams et Jim Lee, qui vous donnera un premier aperçu de la version *Rebirth* de l'escouade la plus suicidaire. Et bien sûr au programme, on croise aussi des auteurs qui ont marqué la belle, à commencer par Paul Dini !

URB 9,90 € JUILLET

pour le héros au bord du gouffre, qui commence sérieusement à douter de sa raison. On le ferait à moins, Robert Black étant entre autres choses prisonnier d'une boucle temporelle. Les amateurs de Fantastique du début du siècle dernier et d'Alan Moore se régaleront de cette nouvelle livraison, même si on aimerait sur certaines pages un dessinateur plus ambitieux que Burrows.

14,95 € JUILLET

B.P.R.D. L'ENFER SUR TERRE - T5

Les agents du B.P.R.D. sont habitués à agir sous la pression. Mais là, ils ont battu les objectifs ! Le Bureau est victime d'une panne, Kate est possédée... tandis que des monstres géants attaquent le Japon. Dans ces conditions, avec leur attention dispersée, Liz Sherman et les agents restants doivent tirer Kate de ce mauvais pas. Traduction des épisodes #120 à #124 de la série, ce tome, toujours écrit par Mike Mignola et John Arcudi, alterne des dessinateurs tels que Laurence Campbell, Joe Querio et Tyler Crook

DEL 27,95 € JUIN

FRENCH CROW ULTIMATE COLLECTION - T2

Se lancer dans l'idée de créer des déclinaisons françaises du Crow, la création de James O'Barr, était déjà un sacré pari, mais au fil des années Yoann Boisseau et son équipe s'y sont tenus et ont produit plusieurs fascicules assez variés, proposant des angles différents et bien souvent originaux sur cette idée de "corbeau" qui revient pour se venger. Le deuxième tome continue de regrouper ces récits (200 pages), dans lesquels on retrouve aussi bien Reedman, Davidô, Vinz El Tabanas, Bianky que Frankel.

DIV 11 € JUIN

HARROW COUNTY - T1

Cullen Bunn et Tyler Crook nous proposent un récit horrifique et un tantinet gothique. Dans le comté d'Harrow, il vaut mieux ne pas trop traîner dans les bois, de peur d'y croiser les fantômes et autres créatures qui y rôdent, en particulier l'esprit de la sorcière Hester Beck. Mais quand l'héroïne du récit, Emmy, réalise que son entourage veut la tuer, elle n'a guère le choix. Pas de Spandex ou d'explosions, un récit qui prend le temps de s'installer.

GLE 14,95 € JUIN

DIVINITY - TOME 1

Pressés d'envoyer un homme dans l'espace en 1960, les Soviétiques ont trop bien réussi leur coup... leur cosmonaute a été exposé à quelque chose d'inconnu, quelque chose qui l'a profondément transformé avant son retour sur Terre. Désormais cet homme est semblable à une divinité. Mais quel est son but ? Matt Kindt (déjà scénariste de *The Valiant*) s'adjoint le dessinateur Trevor Hairsine pour créer un nouveau protagoniste dans l'univers Valiant... et donc un point d'entrée idéal pour ceux qui veulent se mettre à cet éditeur, récemment revenu en France.

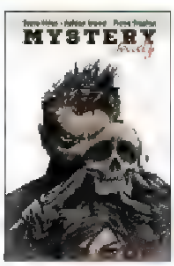
BLISS 14 € JUIN

LORD BALTIMORE - TOME 5

Il n'y a pas que Hellboy et le B.P.R.D. dans l'univers de Mike Mignola. L'auteur leur a trouvé bon nombre de prédécesseurs dans les siècles précédents et Lord Baltimore, toujours lancé à la poursuite de celui qui, en lâchant les vampires, a provoqué la mort de sa propre épouse. Le voici une nouvelle fois obligé de faire une pause dans sa quête du Roi Rouge, le temps de s'occuper du cas d'une sorcière mais aussi d'un inquisiteur... qui souffre de lycanthropie. Au scénario, Mike Mignola et Christopher Golden peuvent compter sur les dessins de Peter Bergting et Ben Stenbeck.

DEL 15,95 € JUILLET

MYSTERY SOCIETY



Série parue en VF il y a quelques années chez Atlantic, *Mystery Society* cumule le scénario du maître du fantastique Steve Niles et de la dessinatrice Fiona Staples, avant que cette dernière n'amorce un tournant dans sa carrière en collaborant à la série *Saga*. Comptant visiblement sur cette notoriété nouvelle, Jungle ressort l'équivalent de la première minisérie, soit les origines d'une équipe d'aventuriers du fantastique avec une tendance assumée pour le baroque. Quand vous comptez dans vos rangs un robot affublé du cerveau de Jules Verne, c'est obligé !

DIV 16 € JUIN

SCIENCE-FICTION

STAR WARS #8

Les deux séries internes, *Star Wars* proprement dit et *Dark Vador*, finissent de se croiser dans cette conclusion du crossover *Vador: abattu*, qui est surtout l'occasion de confronter les personnages inédits introduits dans les comics (Aphra, Krrsantan...) avec les protagonistes classiques de la saga. À noter également un épisode flash-back centré sur Kenobi et ce qu'il a pu faire entre la fin de l'épisode III et le moment où on le retrouvait, vieux, dans *Un Nouvel Espoir*. C'est superbement dessiné par Mike Mayhew.

5,50 € MAI

PATRIMOINE

BATMAN ANNÉE 100

2039. Un siècle après la création effective de Batman, le descendant du Commissaire Gordon a pris la relève parmi la police de Gotham. Mais voilà que Batman fait à nouveau parler de lui, cette fois présenté comme étant un meurtrier. Plus qu'une projection vers l'avenir ou une sorte de *Batman la relève*, *Batman Year 100*, publié ici en intégralité mais avec en plus des récits annexes repose avant tout sur la présence du scénariste/dessinateur Paul Pope. Élégant et cinétique, Pope réinvente à sa manière l'univers de Batman !

URB 22,50 € JUIN

GHOST WORLD

Nouvelle édition, chez Cornélius, du *Ghost World* de Dan Clowes, ouvrage déterminant de la BD indé américaine, centré sur Enid et Rebecca, deux étudiantes blasées et intellos, critiquant tout ce qui les entoure. Mais comme elles ne peuvent guère compter que l'une sur l'autre, combien de temps avant qu'un fossé se creuse entre les deux jeunes filles ? Une bonne tranche de vie qui anticipait, à certains égards, la génération "émo" mais aussi un classique qu'il fait bon voir redevenir disponible en VF. Et si vous ne l'avez pas lu, ruez-vous !

DIV 22,50 € JUIN

MARVEL CLASSIC : NICK FURY L'INTÉGRALE 1967-68

Bien avant Phil Coulson, il y avait l'authentique Nick Fury qui, vers la fin des années 1960, connu une seconde jeunesse qui n'avait rien à voir avec la formule d'infinité. Ce regain, on le devait à l'inventif Jim Steranko qui mêlait aussi bien l'influence de Jack Kirby que des motifs psychés. Incroyable : une partie de ces épisodes n'avaient pas été réédités en VF depuis quarante ans et on trouve même quelques pages inédites de cette période. Le super-James Bond de Marvel a rarement été aussi bien servi. Profitez-en !

25,95 € JUILLET

PLANETARY - TOME 1

L'amnésique Elijah Snow est recruté par une mystérieuse organisation qui recense les phénomènes extraordinaires à travers le monde. L'occasion de croiser bien des talismans abandonnés, des cadavres de monstres et autres histoires oubliées. Mais qui a intérêt à effacer toute trace de ces légendes ? Alors qu'aux USA DC semble délaisser les personnages de la défunte branche Wildstorm, ce classique de Warren Ellis et John Cassaday ressort dans un volume reprenant les 12 premiers numéros ainsi que les crossovers avec Authority et Batman !

URB 28 € JUILLET

SNOOPY ET LE PETIT MONDE DES PEANUTS - TOME 6

L'intégrale remastérisée des *Peanuts* de Charles M. Schulz poursuit son cours et le présent volume couvre les années 1980-1981 du strip mythique. Au programme ? À nouveau une bonne dose de philosophie et de métaphore, nappée d'humour intemporel. Parmi les problèmes existentiels de la bande, une situation nouvelle : le frère de Charlie est recruté dans l'armée. Snoopy et les autres personnages continuent d'alterner les réflexions sur une vie quotidienne qui ne cesse de les rendre perplexes.

DEL 15,50 € JUIN

AUTRES HORIZONS

AIRBOY

James Robinson (*JSA*, *Starman*) est un scénariste respecté quand il s'agit de traiter des héros du Golden Age. Mais le voici qui se lance dans une mise en abîme de ses affres de créateur. Greg Hinkle et lui reçoivent pour mission de relancer Airboy, héros de la Seconde Guerre mondiale. Au bout du rouleau, sans la moindre idée, les deux compères décident de se défoncer et de partouzer. Mais voilà que leur personnage débarque dans la réalité, bien décidé à leur apprendre les bonnes valeurs. Qui influencera le plus l'autre ?

DIV 15 € DISPO

HASARD OU DESTINÉE

Lounak Éditions nous propose ce tome regroupant trois histoires scénarisées et dessinées par Becky Cloonan (se reporter à notre rubrique Imaginarium dans le présent numéro) mais aussi auto-éditées par l'artiste aux USA et donc passées inaperçues dans l'ombre des gros labels. Cette artiste complète et élégante montre ici ce qu'elle peut et veut faire, sans restriction ni compromis. Un univers visuel défini, où les aventures médiévales côtoient des récits fantastiques. Une rareté, à savourer.

DIV 15,75 € JUIN

LAST OF US: AMERICAN DREAMS

Le jeu vidéo *Last of Us* repose sur le survivalisme, dans un monde où la plupart des gens ont été réduits à l'état de zombies. Mais il intègre aussi dans sa narration des comics, cachés à des endroits clés du jeu. Il était donc normal de franchir le pas et d'envisager que *Last of Us* devienne un comic book. Scénarisé par Faith Erin Hicks et dessiné par Neil Druckmann, l'album publié par Omake Books aura cependant surtout de l'intérêt pour les gamers déjà familiers avec le jeu, puisqu'ils y découvriront les origines des deux héroïnes.

DIV 15 € JUIN

NAILBITER - TOME 1

Pourquoi et comment une toute petite ville peut avoir abrité, tour à tour, plus d'une quinzaine de tueurs en série, dont le dernier est surnommé "Nailbiter" ("Rongeur d'ongles") ? Deux agents de la NSA et du FBI décident d'enquêter sur place. Si ce n'est que rapidement, les recherches vont dégénérer et qu'on va avoir besoin de l'aide d'Edward Warren, "Nailbiter" lui-même, pour élucider les choses. Une bonne dose de mystère, à mi chemin entre *Dexter* et *Le Silence des Agneaux*. Le deuxième volume étant prévu en VF pour la rentrée, vous n'attendrez pas trop longtemps pour la suite.

GLE 19,95 € JUIN

SEX CRIMINALS - T3

Quand il y en a pour deux, il y en a pour trois, et même plus ! Jon et Suzie découvrent qu'ils ne sont pas les seuls à pouvoir stopper le temps quand ils prennent leur pied. Voilà que maintenant les deux héros sont pourchassés pour ce qu'ils sont, sommés de filer droit. Seulement voilà, les deux héros entendent bien continuer de faire l'amour comme bon leur semble et d'unir leurs forces à d'autres. Dans ce qui correspond aux épisodes 11-15 de la série, Matt Fraction et Chip Zdarsky donnent de l'ampleur à leur univers, relançant l'intrigue.

GLE 14,95 € JUIN

LIVRES

BUILD IT! STORMTROOPER

Qui n'a jamais rêvé de créer son propre casque de Stormtrooper ? C'est maintenant possible d'en réaliser un en papier. Ce livre de Hachette Heroes propose 200 pièces en papier à assembler pour construire un casque de Stormtrooper à taille réelle. Fini, l'objet mesure plus de 30 cm de haut ! Il faudra s'armer de patience et de minutie pour arriver à assembler tout ça.

DIV 12,90 € DISPO

MARVEL - L'ART DU MILLARWORLD

L'un des talents de Mark Millar consiste à s'entourer de la crème des dessinateurs de comics pour monter ses projets. C'est-à-dire non seulement des gens comme John Romita Jr. ou Leinil Yu mais aussi des artistes venus le temps de quelques couvertures variantes ou même pour des dessins inédits, comme autant de services rendus entre potes. Et quand les potes en question se nomment Bryan Hitch ou Marc Silvestri, cela fait de cet artbook de 200 pages, conçu pour les 10 ans du label Millarworld, un rendez-vous incontournable !

36 € JUILLET

MARVEL : THE SUPER HERO THE CHALLENGE

Une sorte de cahier de vacances pour les jeunes et les moins jeunes, cet ouvrage est fait pour les fans des Avengers. Des quizz, des jeux de logiques... De quoi s'amuser avec les héros Marvel. Hachette Heroes continue sa collection de cahier d'activités axés sur les films Marvel. Petit prix mais plusieurs heures de jeux au programme.

DIV 6,95 € JUILLET

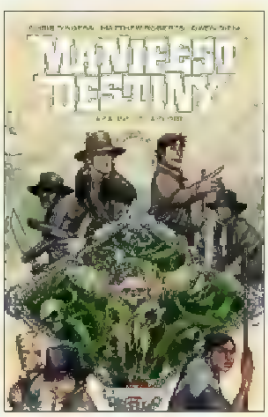
EXPOS / FESTIVAL

AVENGERS S.T.A.T.I.O.N.

L'exposition Avengers S.T.A.T.I.O.N. se poursuit à Paris la Défense, exposant les secrets des Avengers, les différents gadgets et la science derrière les pouvoirs des héros.

Esplanade de la Défense
84, Esplanade du Général de Gaulle
92400 Paris La Défense, jusqu'au 25 septembre 2016, 21,99 euros pour les adultes, 16,99 pour les moins de 12 ans (gratuit pour les moins de 4 ans).

MANIFEST DESTINY - TOME 1



Ce que les livres d'histoire apprennent aux écoliers américains, c'est qu'au début du XIXe siècle le capitaine Lewis et le lieutenant en second Clark quittèrent Saint-Louis, dans le Missouri, pour explorer les États-Unis jusqu'à la Côté ouest. Ce que ces mêmes livres ne racontent pas, c'est qu'à l'époque, l'Ouest restait véritablement sauvage et qu'en cours de route, les deux soldats allaient croiser des créatures monstrueuses. Le scénario de Chris Dingess pourrait s'apparenter au monde de Mignola mais le dessin de Matthew Roberts lui donne une bonne dose de fun.

DEL 15,95 € JUIN

WHO'S WHO

Peu connus du grand public, ils sont néanmoins des incontournables de la BD américaine...

WEN

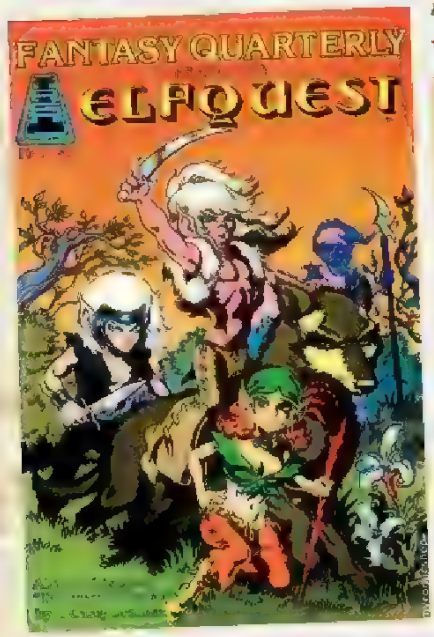
ET SI GAIL SIMONE S'ÉTAIT FAIT CONNAÎTRE DANS LES FESTIVALS EN SE DÉGUISANT EN BATGIRL ? SI ANN NOCENTI S'ÉTAIT HABILLÉE EN ELEKTRA OU SI KELLY SUE DECONNICK AVAIT JOUÉ LES MISSMARVEL OU LES MISS HULK ? WENDY PINI, FLEURON DES COMICS INDÉS DANS LES ANNÉES 1970-1980, EST PASSÉE PAR LA CASE COSPLAY, ENFILANT LE BIKINI MÉTAL DE RED SONJA, CE QUI NE L'A PAS EMPÊCHÉE D'ÊTRE UNE DESSINATRICE À PART ENTIÈRE. TOUTE UNE ÉPOQUE.

Début des années 1970, Wendy Fletcher-Pini est déjà de longue date ce qu'on qualifierait aujourd'hui de "geekette". Grande lectrice de comics, elle a épousé Richard Pini après que celui-ci ait publié une lettre dans *Silver Surfer* #5 (avril 1969). Autant dire que les comics ont changé sa vie, bien qu'elle soit aussi grande consommatrice de tous les dessins épiques qu'elle peut trouver. Elle adore les versions illustrées des mythes arthuriens mais aussi *Candy*, le manga de Yumiko Igarashi et Kyoko Mizuki. Ce côté omnivore fait que si elle dessine, elle ne se destine pas forcément à la BD américaine. Elle est d'abord illustratrice pour des magazines de science-fiction comme *Galaxy*. Son mari, après des études d'astrophysique, travaille dans un planétarium (et plus tard pour IBM). Tous deux n'ont pas renoncé à la passion qui les a rapprochés : les comics. Ils fréquentent donc les conventions et, elle, dessinatrice et fan de fantasy, copine avec des gens comme Barry Windsor-Smith. Wendy et Richard sont des fans si connus qu'ils deviennent vers 1975 des personnages secondaires de la série *Ghost Rider*, le scénariste Tony Isabella leur faisant un clin d'œil répété pendant quelques numéros. À la même époque, le personnage de Red Sonja débute dans le comic-book de *Conan* puis, bientôt, a droit à ses propres aventures en solo, d'abord dans *Marvel Premiere* puis, plus tard dans sa propre série.

De nos jours on mesure mal l'impact qu'a Red Sonja à ce moment-là. C'est sans doute le personnage féminin le plus "badass" que les comics proposent, une jolie rousse avec une mentalité plus féroce que celle de Conan, qui peine à la suivre. Elle tombe à pic, en pleine libération de la femme. Et si elle est dévêtue, il faut remettre dans le contexte de l'époque qui voulait que la femme revendique la maîtrise de son corps en l'affichant à sa guise. De fait, de nombreuses lectrices vont se reconnaître en elle. Au point qu'en 1976 se tient la première Sonjacon (contraction de Red Sonja et Comic Con), avec un concours de sosies de l'héroïne. C'est Wendy Pini qui l'emporte. À partir de là, le dessinateur attitré de *Red Sonja*, Frank Thorne, prend l'habitude de parcourir les diverses conventions en organisant une performance sur scène où il joue un sorcier, accompagné de la guerrière rouge (régulièrement jouée par Wendy). Une sorte de consécration vient en juillet 1977 quand l'historien des comics Phil Seuling est invité sur un plateau de TV pour parler super-héros. Le présentateur se moque ouvertement de lui en s'étonnant qu'à son âge il lise encore des comics. Mais on a demandé à Seuling de venir avec un cosplayeur. Tout le monde s'attend à voir débarquer Batman ou Superman... mais la porte s'ouvre sur Wendy Pini dans son demi-costume de Red Sonja, montrant que les comics sont plus adultes que le présentateur

DY PINI

GUERRIÈRE ET CRÉATRICE



l'imaginait. Considérée un peu comme l'incarnation officielle de l'héroïne et créatrice, Wendy se voit alors conviée à écrire un épisode de *Red Sonja* (le #6, novembre 1977). Mais elle n'a pas spécialement envie d'être castée seulement dans ce rôle. Elle et son mari proposent alors à Marvel une série de fantasy qui serait centrée sur ses inspirations : des elfes aux grands yeux hérités des mangas façon *Candy*, chevauchant des loups. Malgré l'aspect innocent de ces petits êtres, ils peuvent parfois être féroces ou connaître de véritables tragédies. Le concept s'appelle *Elfquest*.

Marvel refuse, tout comme DC Comics, les éditeurs n'étant pas à l'aise avec ce style si étranger à leurs habitudes. Wendy et Richard Pini sont donc obligés de revoir leurs ambitions et de lancer leur série à travers *Fantasy Quarterly #1* (1978), publié par un tout petit éditeur indé nommé Power Comics. Ce dernier dépose rapidement le bilan tandis que les Pini sont scandalisés par le manque de qualité de la publication. Ils comprennent alors que si personne ne peut gérer *Elfquest* correctement il ne leur reste plus qu'à le faire avec leurs propres moyens. Ils lancent alors la société Warp (Wendy And Richard Pini) et autopublient *Elfquest*, qui va devenir l'un des plus célèbres titres de la scène indé à la jonction des années 1970 et 1980. *Elfquest* se fera remarquer aussi en devenant une suite de romans, dont l'un sera publié dans *Playboy*. Si bien que la série finira par intéresser des éditeurs qui n'en voulaient pas plus tôt. Les Pini pourront ainsi renégocier des contrats avec Marvel *(Elfquest* y étant édité – sous le label Epic – à partir de 1985) puis, bien plus tard, DC Comics ou, dernièrement, Dark H chez qui les Pini publient actuellem *Elfquest: The Final Quest*, qui devrait du 24 numéros. Dans l'intervalle, dans années 1980, la passionnée d'heroic fant qu'est Wendy s'active à un projet q ne verra jamais le jour : une tentati d'adapter à l'écran *Elric*, le personnage Michael Moorcock. En 2007, soucieuse ne pas être vue comme la créatrice d'u seule série, elle adapte à sa manière (d un contexte futuriste) *Le Masque de la rouge*, d'après Edgar Allan Poe. Pour c voudraient réduire la carrière de la dessinatrice à un coup de chance défini par le fait qu'elle remplissait bien le costume de Red Sonja il y a quarante ans, la persistance de Wen Pini sur la scène indé démontre a contraire que, loin d'être une bimbo, c'est une femme de tête qui su tracer son chemin à une époque où les comics ne faisaient pas de cadeau n aux femmes ni aux productions indé L'exploit est donc double !

QUICKIES

60 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS EN 4 PAGES

UN MUSÉE DES COMICS À SAN DIEGO ?

C'était l'une des indiscrétions du journal local, le *San Diego Star Tribune*, les organisateurs du San Diego Hall of Champions (le musée local du sport), seraient interessés à développer un musée du Comic Con dans le stade situé face au centre de convention où se déroule, chaque année le Comic Con. Une révélation qui, évidemment, n'arrive pas par hasard, alors que la nouvelle édition du SDCC est proche. San Diego veut conserver le Comic Con chez lui mais tous les plans pour améliorer l'accueil et construire de nouveaux bâtiments ont échoué. L'avenir du festival dans le sud de la Californie demeure en suspens au-delà de l'actuel contrat qui échoit en 2020.

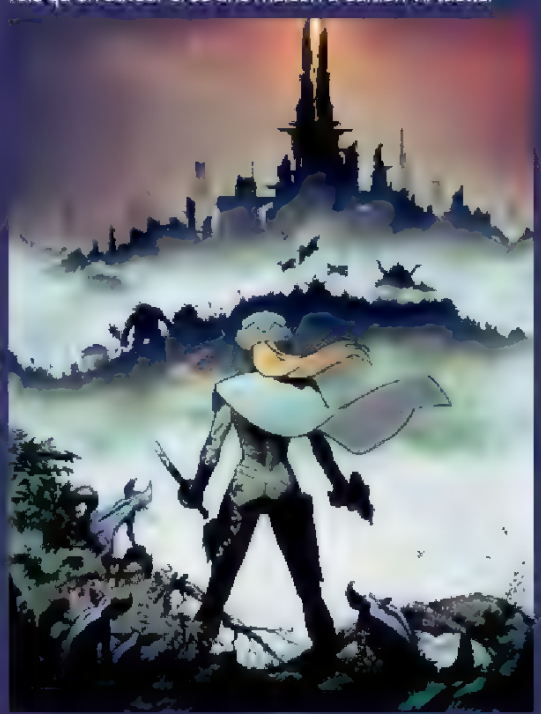
TOUCHER FATAL

Et si on pouvait tuer quelqu'un du bout des doigts, rien qu'en le touchant ? Horrible perspective. C'est pourtant le postulat de départ de la nouvelle série *The Great Divide* à paraître chez Dynamite Comics à compter de septembre aux USA. Ben Fisher (*Grumpy Cat*) et Adam Markiewicz sont derrière ce "high concept". Et en plus, chaque numéro contiendra un code pour télécharger un contenu digital inédit. Il y aura une chanson pour le #1 par exemple.

MILLARWORLD, MARVEL, DC... MARK MILLAR VEUT TOUT!

Fin mai, Mark Millar, qui n'est pas à un coup d'éclat près, proposait, sur son forum, une sorte de chasse au trésor : 10 000 dollars par épisode pour qui pourrait lui dessiner la nouvelle série *Hit Girl*, suite à la défection de l'artiste pressenti. Ce deal, très alléchant, a engendré une certaine pagaille digne du far west, avec des créateurs débutants et des auteurs confirmés se lançant dans la bataille pour obtenir le ticket d'or ! Cette offre arrivait après une autre, un concours de jeunes talents comics, permettant à des créateurs jamais publiés de se voir offrir une chance d'écrire une histoire courte dans le prochain MillarWorld Annual. Ce one-shot regroupe une grande partie des séries créées par l'auteur écossais. En faisant cela, Millar amorce une révolution, dans le sillage d'un Robert Kirkman (bien que ce dernier soit actionnaire d'Image Comics). Plutôt que de laisser ses concepts dormir, Millar va développer son catalogue, entretenir ses licences et se réserver les nouveaux projets. Il devient un studio sans éditeur. En soi, c'est un événement, car c'est la première fois qu'un auteur crée une maison d'édition virtuelle.

> "Après *Reborn* et un nouveau projet avec Romita Jr, mon plan est de prendre douze semaines pour écrire la meilleure histoire de Superman pour DC et un projet pour Marvel."
>
> MARK MILLAR



En effet, Mark Millar continuera d'opérer depuis Glasgow avec un petit nombre de collaborateurs et puisera dans le réservoir de talents de toute l'industrie pour faire vivre ses séries. Mais la gestion de la distribution, de l'imprimerie, des boutiques et même de la comptabilité, reste assurée par ses partenaires habituels : Image Comics ou Marvel/Icon. Un coup de génie qui pourrait peut-être donner des idées à d'autres à un moment où il ne fait pas bon être éditeur (le marché est orienté à la baisse et les investissements sont importants). Millar applique ici un concept qui a fait ses preuves dans l'industrie (et même dans les comics, Will Eisner faisait déjà de même il y a des décennies, à moindre échelle) : « l'entreprise sans usine ». Ici, nous avons « la création sans l'édition ». La nouvelle équipe créative de *Hit Girl* sera aux manettes pour un lancement début janvier. Ce sera aussi la première série non limitée de MillarWorld. D'autres annonces devraient suivre.

Mais ce n'est pas tout. L'auteur de *Kingsman* a également avoué être en discussion avec Marvel et DC pour la réalisation de nouveaux projets. Il avait dit qu'on ne l'y prendrait plus (mais il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis, hein ?) cependant, « *le fanboy en moi ne peut pas résister* » confesse-t-il. Il réservera donc douze semaines par an pour travailler sur des projets de studios. C'est malin. En plus de constituer un événement, Mark Millar en profitera pour se servir du budget marketing des Big Two pour faire de la publicité à ses propres séries et ses nouveaux poulains. La stratégie de MillarWorld sera définitivement intéressante à suivre, surtout si on ajoute le développement des films (*Kingsman 2*, *Empress*, *Superior*). Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, l'Écossais pressé a également présenté la couverture de son nouveau projet, *Reborn*, avec Greg Capullo (ci-dessous) et qui démarre, chez Image, en octobre. Ce projet, pensé de longue date, est dans les starting-blocks. Millar a déjà écrit les six premiers épisodes alors que la série ne commence qu'à l'automne. Notre Écossais est sans doute un garçon pressé mais c'est avant tout un stratège hors pair.

UNE AFFAIRE DE LOGO

Qu'on l'aime ou non (la rédaction de *Comic Box* est partagée), le nouveau logo de DC Comics a au moins atteint son but : faire parler de lui ! Pourquoi avoir changé ? Clairement, le dernier logo et l'image qui lui était associés – le New 52– avait été entaché, ces derniers mois par une série d'échecs éditoriaux et commerciaux. De plus, la direction a voulu, par ce changement, montrer son attachement à son histoire, renouer avec un passé glorieux. Le nouveau logo, designé par la société Pentagram, arbore, en effet un look rétro qui rappelle le DC du Silver Age, la forme du "DC Bullet", comme on l'appelait. Nous sommes donc entrés dans une ère de la communication "jetable" dans les comics. Jusqu'en 2005, DC était l'image même de la stabilité. Mais depuis, les changements ont été incessants. L'évolution du logo est un bon baromètre. Le logo designé en 1976 (par Milton Glaser, à qui on doit le logo "I love NY" entre autres) a duré 19 ans. Jusqu'à celui de Josh Beatman (le DC Spin) qui lui, n'a duré que sept ans et le New 52 qui n'a tenu que trois ans. Que prédire à ce logo ? Si Geoff Johns réussit son pari, il pourrait durer longtemps. En cas de nouvel échec, qui sait même ce qu'il adviendrait de DC Comics dans la galaxie Warner Bros...

'MARVEL NOW' SECONDE ÉDITION

On ne sait pas trop ce qu'il faut penser du nouveau plan Marvel Now de la Maison des Idées. Le 13 juillet à minuit, l'éditeur organise des événements live dans certains comic shops pour lancer son nouveau projet. Ça commencera par un magazine special gratuit en guise de preview. Marvel Now démarre suite à ce qu'il se passe dans *Civil War II#3*, qui sort aux États-Unis le même jour et réorganisera (encore) l'univers de l'éditeur pour les mois à venir. Tout ce mystère n'est pas surprenant. Ce qui l'est, c'est le nom donné à l'opération. Le même qu'il y a cinq ans. La maison Marvel se répéterait-elle ?

BIÈRE ET COMICS, UNE HISTOIRE D'AMOUR!

« *Voilà ce qui arrive quand bière et comics s'accouplent dans un bar!* » Brian Azzarello, auteur bien connu *(100 Bullets, Superman, Dark Knight III...)* s'en amuse, mais lui et Simon Bisley se sont associés à la brasserie 3 Floyds pour lancer une nouvelle série de comics, *Alpha King*, destinée à accompagner la bière du même nom. Disponible en comic shop (et édité par Image Comics) et en digital, *Alpha King* décrit un monde ou une bière mystique attire les monstres et autres démons de toutes les dimensions possibles et imaginables. Et si, évidemment, après avoir lu la BD, vous avez soif et voulez commander un pack de six, n'ayez pas peur, c'était l'effet désiré.

VALIANT AU SOMMET

Il semble que les comics ressemblent de plus en plus au monde de la high-tech. Une simple annonce ne suffit plus Il faut faire "du Steve Jobs". Marvel le fait. DC et Image également. Maintenant Valiant organise sa grand messe de communication. Depuis l'arrivée de capitaux chinois, l'éditeur new yorkais a clairement révisé ses ambitions à la hausse. Sept nouveaux comics viennent d'être annoncés. En plus de *Faith*, déjà révélé, voici le menu pour la fin d'année. *Generation Zero*, par Fred Van Lente et Francis Portela (dès août, en ongoing), *Britannia* de Peter Milligan et Juan Jose Ryp (une mini en 4 épisodes). *Bloodshot U.S.A.*, par Jeff Lemire et Doug Braithwaite est le plat de résistance de l'éditeur qui mettra le paquet pour faire de cette nouvelle série régulière (dès octobre), le fer de lance du groupe. Puis, il y aura *Savage*, servi par B. Clay Moore et la doublette Clayton Henry /Lewis LaRosa (novembre). Le même mois, Daniel Robertson fait une entrée fracassante chez Valiant avec *Harbinger· Renegades* Rafa Roberts le scénariste décrit la série comme "une version de *Trainspotting* façon Jack Kirby"! Tout un programme Enfin, avec *Divinity III· Stalinverse*, par Matt Kindt et Trevor Hairsine, Valiant mise gros sur le marché russe (où les ventes de comics ont été spectaculaires depuis une dizaine d'années). Dans cette mini série, on pourra croiser tous les personnages Valiant en version Soviétique ! N'en jetez plus En France, tout ou partie de cet alléchant programme est à découvrir chez l'éditeur Bliss Comics.

UN GREC POUR WALKING DEAD ?

Robert Kirkman fait très attention à ses créations on le comprend. Mais là, il a voulu interdire les propriétaires d'un restaurant grec du New Jersey d'appeler leur établissement Walking Dead, citant un 'parasitisme' et une volonté délibérée d'utiliser l'image de la très populaire série. Sauf que les restaurateurs ne se sont pas dégonflés et ont argumenté. Il est vrai que "Walking Dead" est aussi une expression du langage courant en anglais. Le jugement a été mis en délibéré.

SONS OF ANARCHY N'A PAS ÉTEINT LE MOTEUR !

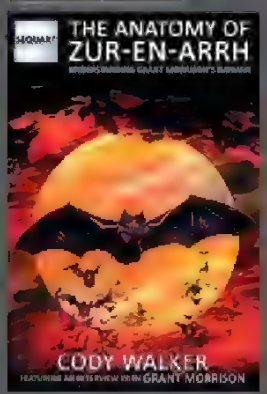
C'est pratique. Désormais, quand une série se termine et que la fanbase est suffisamment forte, on prolonge le plaisir avec de nouveaux comics. Boom Studios le sait bien et propose maintenant *Son of Anarchy: Redwood Original*. Ce nouveau projet, une prequelle, est écrit par Ollie Masters, avec la bénédiction du créateur de la série Kurt Sutter. On y retrouve un Jax Teller de 18 ans, en pleine rébellion face à l'héritage de son père et dont les premiers contacts avec les motards du Sons of Anarchy club ne sont pas des plus cordiaux. Pourtant, Jax entend bien faire sa place. Sortie annoncée pour début août.

L'AN II D'AFTERSHOCK

Le dernier né des éditeurs de comics continue son chemin avec de nouvelles séries. Parmi elles, le dernier projet de Marguerite Bennett et Rafael De Latorre *Animosity#1*. Dans ce monde les animaux se mettent soudain à parler. Une fillette est mise en garde par son chien qu'elle doit quitter New York pour San Francisco où reside la seule personne qui pourra la protéger. Démarrage cet été.

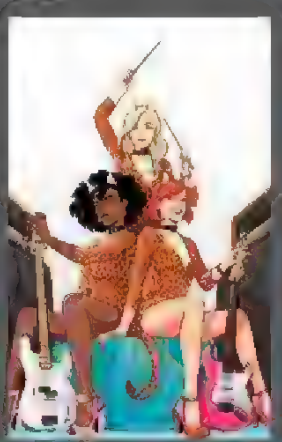
GRANT MORRISON EN BATMAN DANS LE TEXTE

Sequart est une petite maison d'édition qui produit également des documentaires sur les comics. À la rentrée, ils publieront un ouvrage étonnant : une explication détaillée, avec force détails, du run de Grant Morrison sur *Batman* (sept ans, tout de même). Ce travail de décryptage qui tient de la thèse universitaire est signé Cody Walker. En 272 pages, vous pourrez, si ce n'est entrer dans la tête de l'auteur britannique, mais comprendre sa manière de faire des comics en général, et de *Batman* en particulier.



ARCHIE CONTINUE SA MUE

Après *Archie* lui-même, *Jughead* et *Sabrina*, l'éditeur Archie Comics continue sa rénovation. Autre série classique du catalogue, ayant connu son heure de gloire dans les années 1970 (avec même un dessin animé et, plus tard un film), *Josie & the Pussycats* était pratiquement tombée dans l'oubli. Mais Archie y croit toujours et la nouvelle série a été confiée à Marguerite Bennett (*inSEXts*, *Angela*). Les dessins sont signés Cameron DeOrtio. Comme d'habitude, une kyrielle de couvertures sera disponible. Sortie en septembre aux États-Unis.



RÉVOLUTION CHEZ IDW

Il semble que l'éditeur californien se sente de plus en plus à l'aise avec le catalogue de personnages Hasbro qu'il entretient depuis des années et qu'il s'apprête à développer avec zèle. En témoigne cette nouvelle initiative : *REVOLUTION*. Il s'agit d'un méga-crossover à la *Civil War* avec les séries *Transformers*, *ROM*, *GI Joe*, *M.A.S.K*, *les Micronauts* et *Action Man*. Chaque série aura droit à son one-shot et les séries régulières devraient être également impactées. Le but ? Recréer un univers cohérent à partir de zéro et préparer le terrain, via les comics, pour la grande initiative d'Hasbro au cinéma. Le succès de Marvel a donné des idées à l'éditeur de jouet qui met donc le paquet en utilisant les services d'IDW. Nombre de créateurs de talents (Christos Gage, Cullen Bunn, John Barber et, bien sûr, Chris Ryall) sont associés à l'*event*. Une pléiade d'artistes a également été sollicitée pour les couvertures : Tradd Moore, Brandon Peterson ou encore John Byrne.

PAS LA DERNIÈRE ROUSSE DU CARROSSE

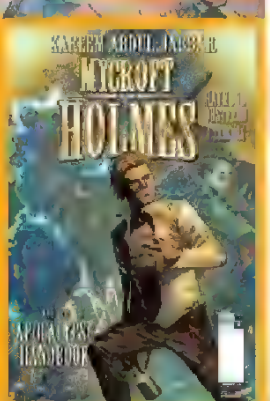
Scarlett, le creator-owned de Brian Bendis et Alex Maleev chez Icon/Marvel sera de nouveau publié en 2017. La série avait connu une parution un peu chaotique avec une petite poignée d'épisodes seulement sortis cette année. Cette annonce tombe au moment où on apprend qu'une série TV est en développement chez Cinemax (la chaîne qui diffuse *Outcast*). Quel timing parfait !

MARVEL AIME LE FOOT ?

Bon. C'est peut-être exagéré. Pour l'EURO 2016, la branche "Custom Comics" de Marvel s'est associée à la chaîne ESPN qui diffusait la compétition aux USA pour réaliser des vignettes interactives mettant en scène des joueurs stars. Wayne Rooney, Cristiano Ronaldo, Paul Pogba ou l'inévitable Zlatan étaient représentés comme des super-héros.

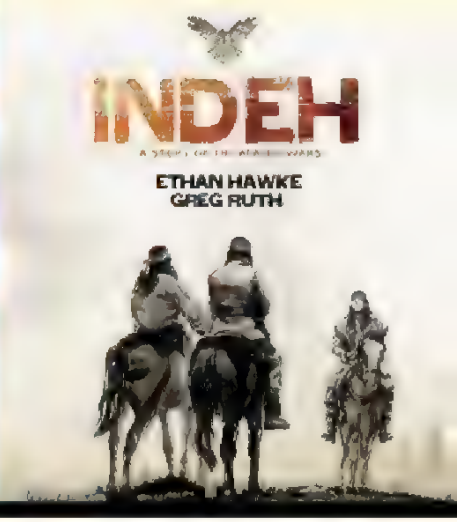
DU BASKET AUX COMICS

Kareem Abdul Jabbar a dû avoir mille vies. Star des playgrounds dans les années 1970, acteur (notamment avec Bruce Lee), romancier et maintenant… Co auteur de comics ! L'ancien basketteur prolonge ici, en comics, son roman consacré au frère de Sherlock Holmes, Mycroft, héros d'une aventure d'espionnage international. Un point de vue de passionné qui a tapé dans l'œil de l'éditeur Titan. Ce dernier s'est empressé de le signer. Sortie : début août aux USA !



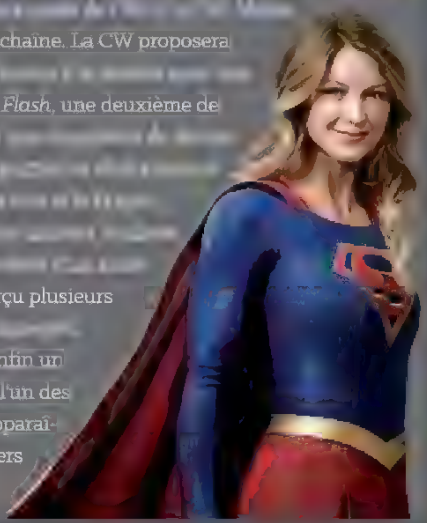
ETHAN HAWKE RACONTE LES INDIENS EN COMICS

Une personnalité hollywoodienne qui voit son nom associé à un roman graphique ? Rien de neuf sous le soleil, il y en a déjà eu beaucoup. Mais, souvent, ces créateurs esquissent une idée originale puis laissent le soin à des professionnels de la profession de mettre cela en musique. Ethan Hawke (*Bienvenue à Gattaca*, *Training Day*) n'est pas comme cela. Pour son premier roman graphique, il a décidé de se lancer sur une piste délicate : une histoire mettant en scène des *Native Americans*, des Indiens, *Indeh*. Accompagné par Greg Ruth aux dessins, Hawke n'a pas lésiné sur les recherches et son comic-book, initialement destiné à devenir un film (mais rejeté car l'auteur ne voulait que des acteurs authentiquement indiens) est une véritable déclaration d'amour à la culture des *Native Americans*. Six ans ont été nécessaires pour terminer le projet, disponible, en anglais, en librairies et Amazon.



media buzz

DOUBLE DOSE DE SUPER SUR LA CW



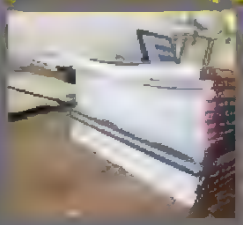
groupe mais plus petite chaine. La CW proposera

troisième saison de *The Flash*, une deuxième de

héros : Superman ! Aperçu plusieurs

l'Homme d'Acier aura enfin un visage : Tyler Hoechlin, l'un des héros de *Teen Wolf*. Il apparaîtra dans les deux premiers épisodes de la saison 2.

L'UN RESTE, L'AUTRE PART



C'est la valse des réalisateurs chez DC. Seth Graham-

Flash, suite à des "divergences créatives". Il n'a fallu que quelques jours à DC et Warner pour le remplacer par Rick Famuyiwa, le réalisateur de *Dope*. Ce dernier a pris

son rôle très à cœur, il a commencé à réviser ses classiques :

postant une photo de lui chez DC/Warner devant son héros. Il a expliqué avoir choisi *Aquaman* pour l'enjeu créatif

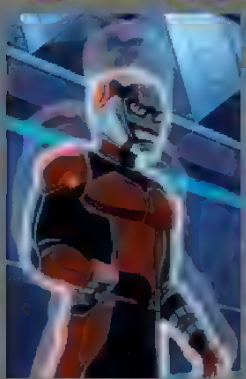
LES ÉTOILES SE LÈVENT AU CINÉMA

apprenait que l'auteur allait écrire lui-même un scénario

film se matérialiser.

VIXEN CHANGE DE TÊTE

MARVEL MADE IN FRANCE



Variety dévoile que Marvel s'est implanté en France, pour réaliser des séries d'animation. Les taxes moins élevées permettent de la création de ce genre de projets. Pour le moment, deux programmes courts sont en préparation : *Ant-Man*, par le duo de français Ugo Bienvenu et Kevin Manach et *Rocket & Groot* par Arnaud Delord. Après les *Quatre Fantastiques* et *Iron Man*, c'est un nouveau dessiné animé Marvel développé par des Français.

PLUS DE MUTANTS, MOINS DE S.H.I.E.L.D.

MARVEL MÉLANGE SES HÉROS AU CINÉMA

extraterrestre. Devra-t-il se battre à nouveau contre le fils

Thompson (*Creed*) sera Valkyrie. La belle sera l'élément

MARVEL GRAPHIC NOVELS: THANOS & WARLOCK L'ENTITÉ DE L'INFINI

Auteurs :
Jim Starlin & Alan Davis

Au rayon BD le 24 août 2016

MARVEL
marvel.com
©2016 MARVEL

COMICS

PREVIEW

OÙ SUIS-JE ?
OU, MEILLEURE QUESTION : "QUI SUIS-JE ?".
PARCE QUE JE NE M'EN SOUVIENS PAS.
COMMENT ME SUIS-JE RETROUVÉ DANS DE TELLES CIRCONSTANCES ?
J'AI UN TERRIBLE PRESSENTIMENT !
MON CERVEAU NE FONCTIONNERAIT-IL PAS CORRECTEMENT ?
ET POURQUOI CELA NE ME SURPRENDRAIT PAS ?

AU DÉBUT !

MARVEL GRAPHIC NOVELS: THANOS & WARLOCK L'ENTITÉ DE L'INFINI

Auteurs : Jim Starlin & Alan Davis

Au rayon BD le 24 août 2016

PREVIEW

MARVEL GRAPHIC NOVELS: THANOS & WARLOCK L'ENTITÉ DE L'INFINI

Auteurs : Jim Starlin & Alan Davis

Au rayon BD le 24 août 2016

PREVIEW

ET CELA ? QUELLE EST CETTE CHOSE ?

MAIS !!

CETTE FOIS, JE SAIS !

C'EST LE DÉBUT...

... CE QUE LES SCIENTIFIQUES DE LA TERRE APPELLENT LE BIG BANG !

C'EST L'INSTANT OÙ CETTE RÉALITÉ A ATTEINT LE POINT DE COMPRESSION ULTIME ET A INVERSÉ SON MOUVEMENT EN UNE IMMENSE EXPLOSION...

... QUI A PROJETÉ TOUTE LA MATIÈRE ET L'ÉNERGIE QUI ALLAIT S'AGGLOMÉRER ET DEVENIR L'UNIVERS.
LA TERRE ?
POURQUOI CE NOM M'EST-IL SI FAMILIER ?
D'OÙ SORT CETTE ENVIE D'Y ALLER ?

MARVEL GRAPHIC NOVELS: THANOS & WARLOCK L'ENTITÉ DE L'INFINI

Auteurs : Jim Starlin & Alan Davis

Au rayon BD le 24 août 2016

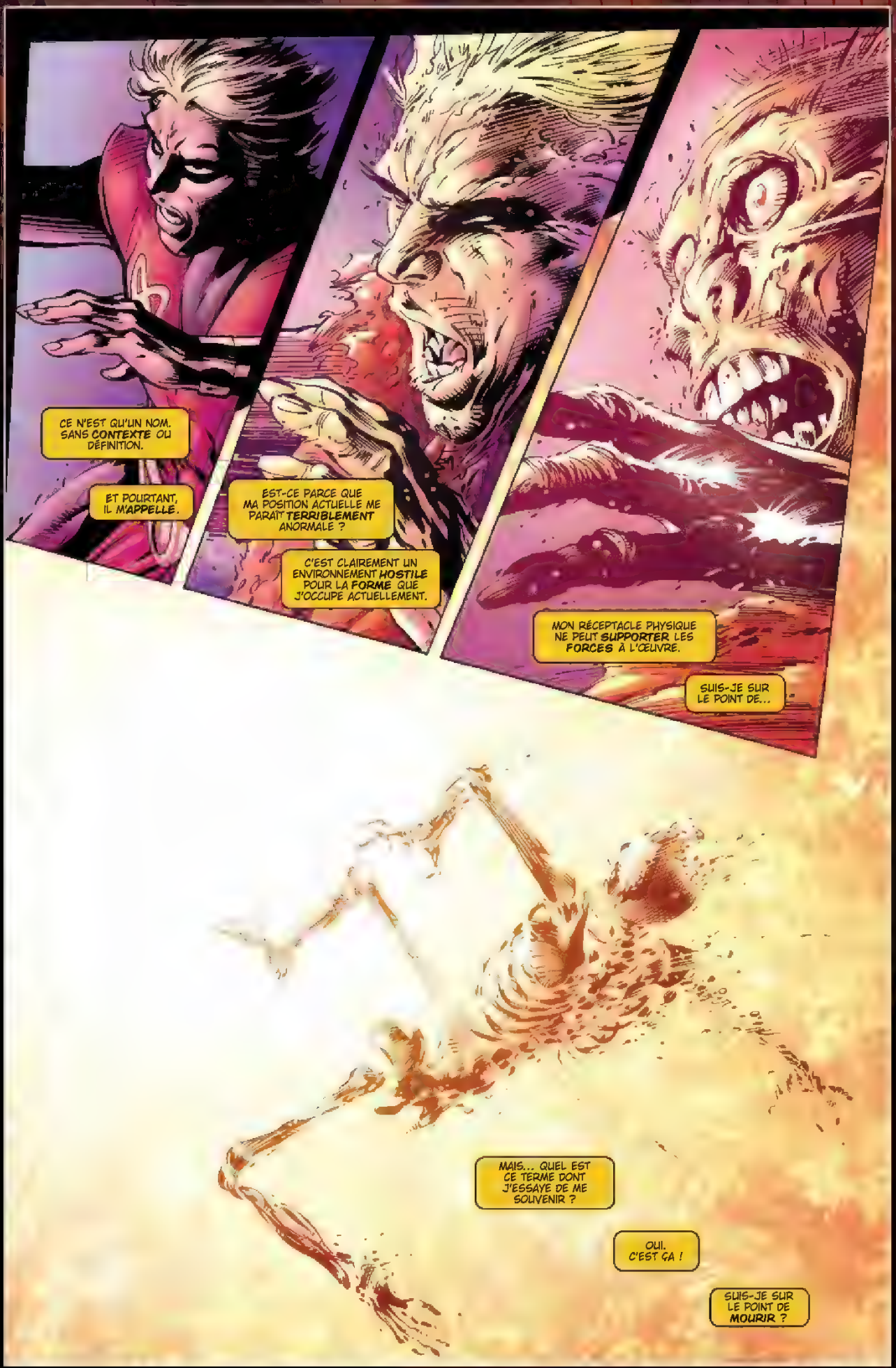
PREVIEW

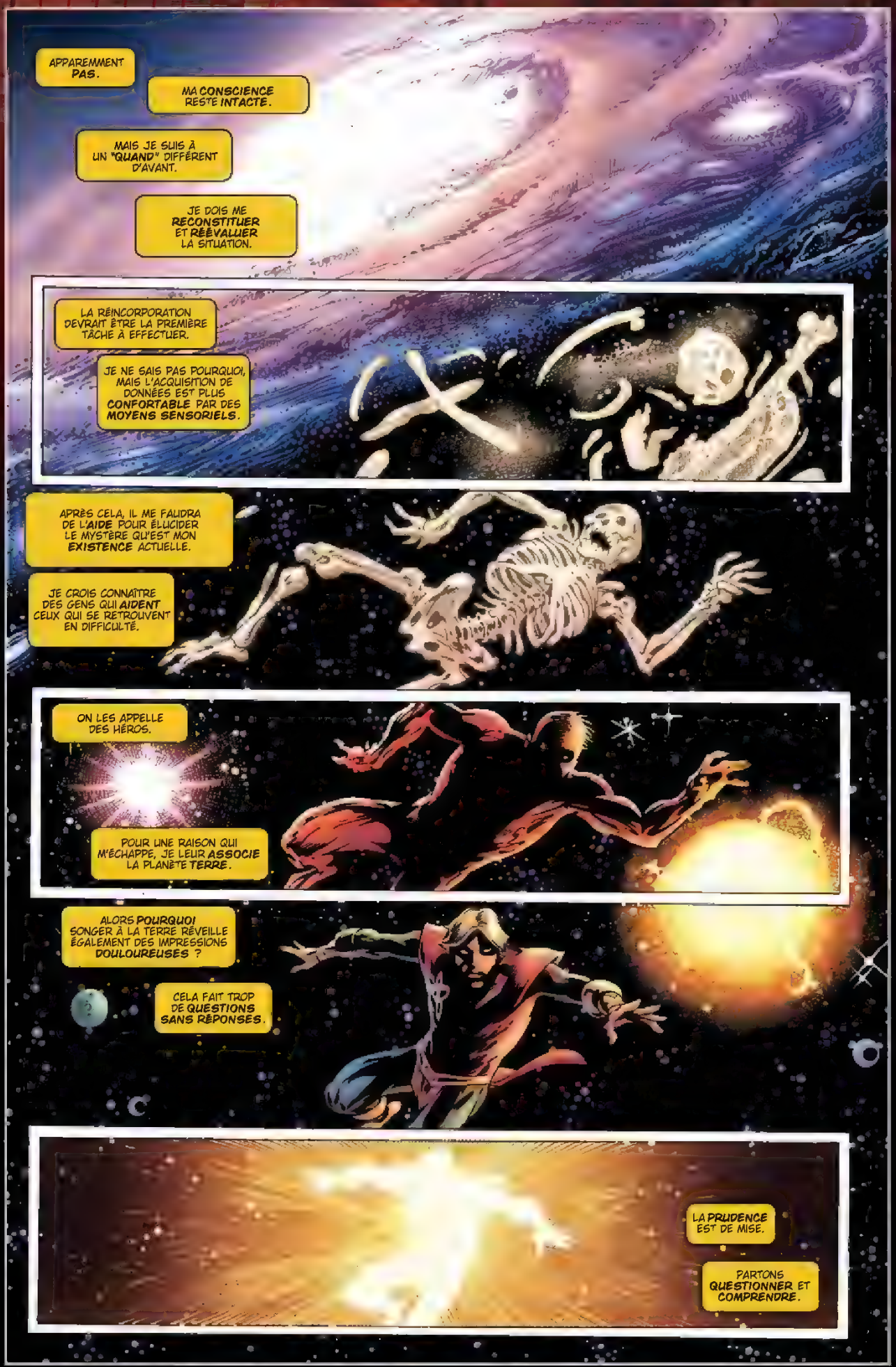
MARVEL GRAPHIC NOVELS: THANOS & WARLOCK L'ENTITÉ DE L'INFINI

Auteurs : Jim Starlin & Alan Davis

Au rayon BD le 24 août 2016

PREVIEW


CE N'EST QU'UN NOM. SANS CONTEXTE OU DÉFINITION.
ET POURTANT, IL M'APPELLE.
EST-CE PARCE QUE MA POSITION ACTUELLE ME PARAÎT TERRIBLEMENT ANORMALE ?
C'EST CLAIREMENT UN ENVIRONNEMENT HOSTILE POUR LA FORME QUE J'OCCUPE ACTUELLEMENT.
MON RÉCEPTACLE PHYSIQUE NE PEUT SUPPORTER LES FORCES À L'ŒUVRE.
SUIS-JE SUR LE POINT DE...
MAIS... QUEL EST CE TERME DONT J'ESSAYE DE ME SOUVENIR ?
OUI. C'EST ÇA !
SUIS-JE SUR LE POINT DE MOURIR ?


APPAREMMENT PAS.
MA CONSCIENCE RESTE INTACTE.
MAIS JE SUIS À UN "QUAND" DIFFÉRENT D'AVANT.
JE DOIS ME RECONSTITUER ET RÉÉVALUER LA SITUATION.
LA RÉINCORPORATION DEVRAIT ÊTRE LA PREMIÈRE TÂCHE À EFFECTUER.
JE NE SAIS PAS POURQUOI, MAIS L'ACQUISITION DE DONNÉES EST PLUS CONFORTABLE PAR DES MOYENS SENSORIELS.
APRÈS CELA, IL ME FAUDRA DE L'AIDE POUR ÉLUCIDER LE MYSTÈRE QU'EST MON EXISTENCE ACTUELLE.
JE CROIS CONNAÎTRE DES GENS QUI AIDENT CEUX QUI SE RETROUVENT EN DIFFICULTÉ.
ON LES APPELLE DES HÉROS.
POUR UNE RAISON QUI M'ÉCHAPPE, JE LEUR ASSOCIE LA PLANÈTE TERRE.
ALORS POURQUOI SONGER À LA TERRE RÉVEILLE ÉGALEMENT DES IMPRESSIONS DOULOUREUSES ?
CELA FAIT TROP DE QUESTIONS SANS RÉPONSES.
LA PRUDENCE EST DE MISE.
PARTONS QUESTIONNER ET COMPRENDRE.

MARVEL GRAPHIC NOVELS: THANOS & WARLOCK L'ENTITÉ DE L'INFINI

Auteurs :
Jim Starlin
& Alan Davis

Au rayon BD le 24 août 2016

PREVIEW

MARVEL GRAPHIC NOVELS: THANOS & WARLOCK L'ENTITÉ DE L'INFINI

Auteurs : Jim Starlin & Alan Davis

Au rayon BD le 24 août 2016

PREVIEW

LA TERRE.
LES HÉROS ?
JE CROIS QU'ILS ONT AUSSI UN AUTRE NOM...
LES AVENGERS !
OÙ EST ANT-MAN ?? ON NE PEUT PAS COMMENCER NOTRE RENDEZ-VOUS SANS LUI !
IL VIENDRA... N'AYEZ CRAINTE !
EN ATTENDANT, EST-IL INDISPENSABLE QUE TU ASSISTES À NOS RÉUNIONS VÊTU DE MANIÈRE SI REPOUSSANTE, HULK ?
IRON MAN, SI TU NE DIS PAS À CE GUIGNOL BLOND DE ME LAISSER TRANQUILLE, JE LE RÉEXPÉDIE SUR ASGARD !
PERSONNE NE PARLE À HULK COMME ÇA... PAS MÊME THOR !
ILS VONT ÊTRE SURPRIS, HANK.
ATTERRISSONS SUR LA TABLE, GUÊPE !

VEUILLEZ PARDONNER CETTE INTERRUPTION.
J'AI BESOIN...
QUI EST CET INTRUS EFFRONTÉ QUI OSE PÉNÉTRER LA RETRAITE DES AVENGERS ?
TU NE ME CONNAIS PAS ?

IL EST ÉVIDENT QUE JE N'OBTIENDRAI AUCUNE AIDE DE VOTRE PART.
PAR ASGARD !!!
CE VILAIN PARVIENT À S'EMPARER DE MON MARTEAU URU !
IMPOSSIBLE !

MARVEL GRAPHIC NOVELS: THANOS & WARLOCK L'ENTITÉ DE L'INFINI

Auteurs : Jim Starlin & Alan Davis

Au rayon BD le 24 août 2016

PREVIEW

MARVEL GRAPHIC NOVELS: THANOS & WARLOCK L'ENTITÉ DE L'INFINI

Auteurs : Jim Starlin & Alan Davis

Au rayon BD le 24 août 2016

PREVIEW

NULLEMENT.
COMMENT AI-JE PU CROIRE QUE VOUS M'APPORTERIEZ DES RÉPONSES ?
"J'AI ÉTÉ STUPIDE."
C'EST FORT ÉTRANGE...
JE CONNAIS PLUS OU MOINS CES AVENGERS, ET POURTANT, ILS IGNORENT MON EXISTENCE.
COMMENT EST-CE POSSIBLE ?
HULK VA ÉCRASER SOSIE DE BOUCLES D'OR !
J'AI APPAREMMENT FAIT UNE ERREUR DE CALCUL.
EST-CE L'ARME DE TON CAMARADE QUE TU VEUX ?
TIENS, PRENDS-LA.
JE VAIS T'ASSOMMER AVEC !
MAUVAISE IDÉE, HULK !
CONTINUE DANS MARVEL GRAPHIC NOVELS : THANOS & WARLOCK - L'ENTITÉ DE L'INFINI...

L'AMÉRIQUE APRÈS TRUMP COMMENCE ICI

JUDGE DREDD

ORIGINES

« INCONTOURNABLE »

★★★★

Planetebd.com

CHEZ TOUS LES LIBRAIRIES QUI VOUS VEULENT DU BIEN.

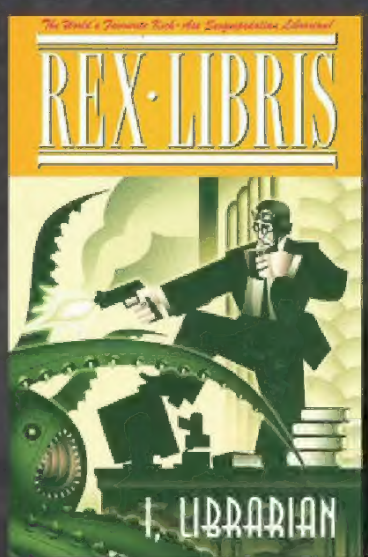
DELIRIUM

www.labeldelirium.com

Archivistes forcenés

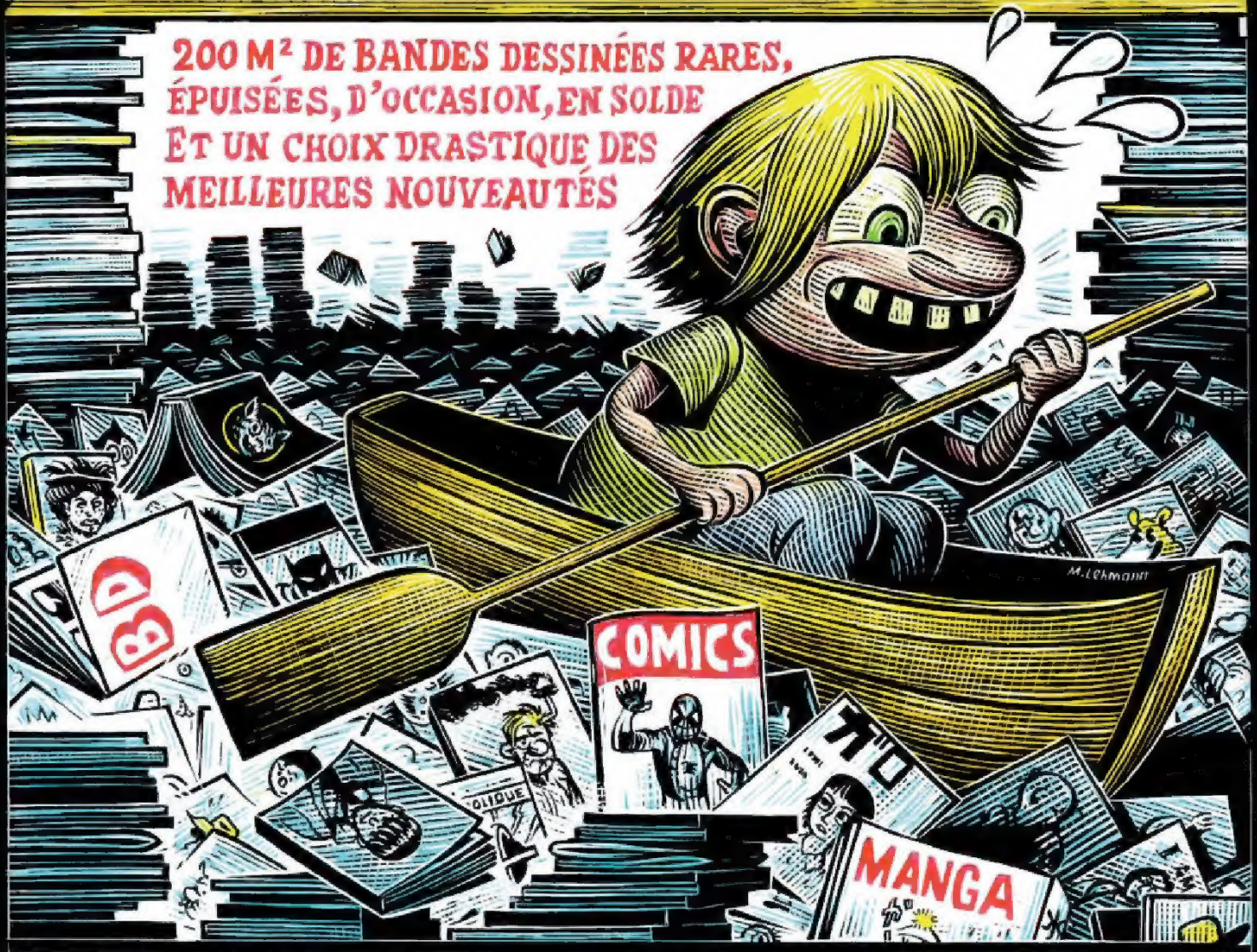
Face au numérique, le livre ou les bibliothèques sont-ils des éléments du passé ? Oui, semblent dire les comics. Mais pas de manière péjorative. Au contraire. Puisque celui qui ignore son passé est condamné à le revivre, les archives apparaissent comme une valeur refuge, parfois au sens littéral...

La maison du Docteur Strange se reconnaît à deux caractéristiques : une fenêtre au motif psychédélique et une véritable montagne de livres. Le reste de la maison change selon les dessinateurs mais on ne s'y trompe pas, ces étagères délirantes, chargées, sont typiques de l'endroit, et d'une manière générale de tous les lieux où il est nécessaire de visualiser la notion de savoir. Un distinguo est à faire entre ce "savoir" et l'intellect. Mister Fantastic ou Iron Man sont de grands esprits mais qui créent régulièrement leurs propres inventions. Ils n'ont donc pas besoin de "livres" (parmi les scientifiques, finalement, seul le Fauve est régulièrement vu en train de consulter des livres, et le plus souvent parce qu'il est en situation d'échec, par exemple quand il cherchait à guérir le virus Legacy). Les mystiques, eux, manipulent un savoir ancien, une connaissance séculaire, transmise, que des rangées de livres permettent de représenter. Avec ceci de paradoxal que l'objet livre est utilisé bien souvent pour représenter un savoir remontant parfois à la préhistoire ou à une époque pré-humaine (alors que les livres tels que nous les connaissons sont apparus dans les premiers siècles de notre ère, précédés par des parchemins). Dans le genre bibliothécaire délirant, on se régalera de *Rex Libris*, création de James Turner, un membre d'Ordo Biblioteca, organisation secrète des libraires. Rex Libris lutte l'arme à la main pour retrouver les livres rares dont la date de rendu est depuis longtemps passée. Mais c'est aussi un immortel, chargé à l'origine de la protection de la grande bibliothèque d'Alexandrie. Chez DC Comics, la représentation du Destin est une silhouette encapuchonnée et enchaînée depuis l'aube des temps à un livre contenant l'histoire du monde. D'une manière générale on comprendra que le livre représente le passé, tandis que la "science", associée au présent ou au futur, ne peut s'en satisfaire. Du coup, pas de mystique recherchant des sortilèges sur sa tablette numérique. Ce qui donne des combinaisons intéressantes quand il faut faire référence au passé dans des cultures qui, en toute logique, devraient avoir trouvé mieux que le livre pour stocker les informations. Il est rare, par exemple, de croiser des personnages qui ont pensé à numériser le savoir. Du coup, les Gardiens de l'Univers et les Green Lanterns qui consultent le passé de leur organisation dans un ouvrage géant, le Livre d'Oa... alors que leurs anneaux de puissance, en théorie, contiennent toutes les informations possibles. Même chose pour son "pendant", le livre noir des Black Lanterns. Serait-ce un réflexe inconscient du monde de l'édition et de ses auteurs ? À ce petit jeu, ce bras de fer entre la représentation des archives et l'abstraction de la science, c'est bien souvent cette dernière qui doit s'incliner dans les comics, comme l'illustrent parfaitement les ultimes épisodes de *Swamp Thing* par Charles Soule. Dans cette saga, la "Créature du Marais", avatar du royaume végétal, doit faire face à l'émergence d'un nouveau royaume élémentaire, le Métal (ou le Calcul), représenté par un groupe d'intelligences artificielles et leur Reine Machine. Malmené par cette invasion, Swamp Thing trouve accidentellement refuge dans un livre. Normal, après, tout, ils sont faits de végétaux. Mais il découvre là un autre royaume, celui des histoires, qui supplante tous les autres. Swamp Thing apparaît brièvement fait de pages imprimées et non plus de feuilles, alors qu'on lui explique que cela pourrait être son destin ultime. Du coup la série se termine avec Swamp Thing plongé dans la lecture d'un livre : *Cent ans de solitude*, du Colombien Gabriel García Márquez, un ouvrage reconnu pour son enchevêtrement de réalisme et d'extraordinaire, dit "réalisme magique". Message subliminal : le livre l'emportera toujours. L'histoire nous dira si c'est vrai ou pas !



Xavier Fournier

AAAPOUM BAPOUM


200 M² DE BANDES DESSINÉES RARES, ÉPUISÉES, D'OCCASION, EN SOLDE
ET UN CHOIX DRASTIQUE DES MEILLEURES NOUVEAUTÉS
BD
COMICS
MANGA

Deux librairies au Coeur de Paris!

8, RUE DANTE!

Métro St-Michel

14, RUE SERPENTE!

RETROUVEZ UNE SÉLECTION DE PLUS DE 400 DE NOS ARTICLES SUR
www.aaapoumbapoum.com

LE COMICS PLUS BRUTAL QU'UN COUP DE FUSIL À POMPE EN PLEINE TÊTE !

TROIS HISTOIRES, TROIS TUERIES, UN COMICS

DISPONIBLE EN LIBRAIRIE

TROIS RÉCITS COMPLETS PAR HASTEDA & PAGANI, MANGIN & SÉCHERESSE ET HASTEDA & CHESNOT

LECTEURS AVERTIS

LOWBEADER

DOGGYBAGS #11

DISAPPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY

CADEAU : 1 POSTER DÉTACHABLE À L'INTÉRIEUR !

WWW.LABEL619.COM